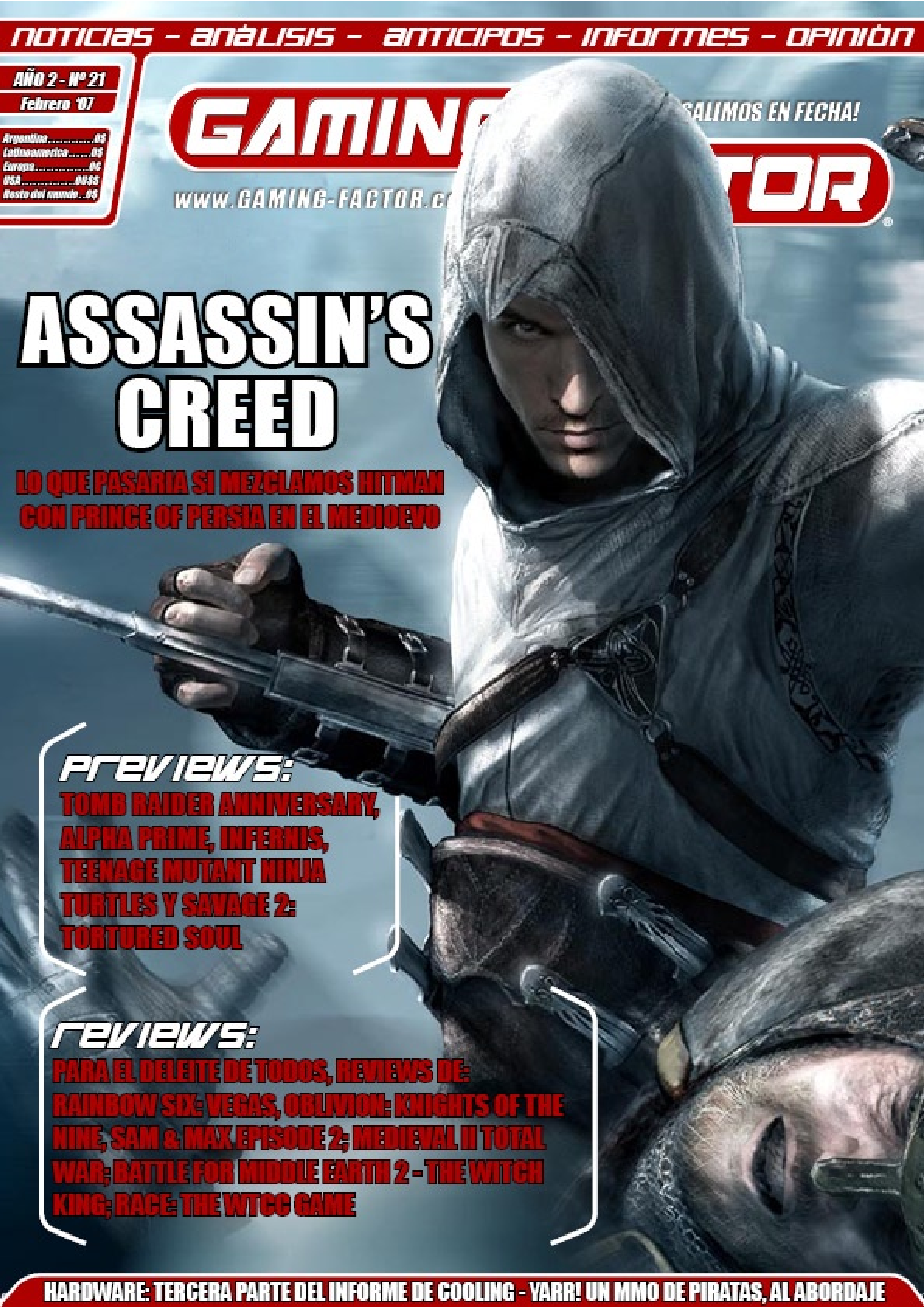

NOTICIAS - ANÁLISIS - ANTICIPOS - INFORMES - OPINIÓN
AÑO 2 - Nº 21
Febrero '07
Argentina............0$
Latinoamerica.......0$
Europa..............0€
USA...............0U$S
Resto del mundo...0$
GAMIN
TOR
SALIMOS EN FECHA!
www.GAMING-FACTOR.c
ASSASSIN'S CREED
LO QUE PASARIA SI MEZCLAMOS HITMAN CON PRINCE OF PERSIA EN EL MEDIOEVO
PREVIEWS:
TOMB RAIDER ANNIVERSARY, ALPHA PRIME, INFERNIS, TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES Y SAVAGE 2: TORTURED SOUL
REVIEWS:
PARA EL DELEITE DE TODOS, REVIEWS DE: RAINBOW SIX: VEGAS, OBLIVION: KNIGHTS OF THE NINE, SAM & MAX EPISODE 2; MEDIEVAL II TOTAL WAR; BATTLE FOR MIDDLE EARTH 2 - THE WITCH KING; RACE: THE WTCC GAME
HARDWARE: TERCERA PARTE DEL INFORME DE COOLING - YARR! UN MMO DE PIRATAS, AL ABORDAJE

# JUEGO DEL MES



La saga Rainbow Six es por lejos una de las más representativas en lo que se refiere a FPS para PC y últimamente también para consolas. A pesar de que el último título, Lockdown, fue bastante decepcionante en varios aspectos, todos esperábamos a Vegas con mucha ansiedad. Y afortunadaente esta vez Tom Clancy no nos ha fallado y nos otorga uno juego lleno de acción pero sin dejar de lado los elementos tácticos característicos. Como si esto fuera poco, utiliza el poderosísimo Unreal Engine 3 que dejará con la boca abierta a más de uno. ¿Qué más podemos pedir? Quizá una donación anónima de varios millones, pero eso es otro tema.

# INDICE

UN VISTAZO A LA REVISTA QUE TENES EN LA MANO



## EDITORIAL

Playa, sierra o montaña... destinos comunes para las vacaciones de cualquier humano. Suerte para ustedes que acá en Gaming Factor no hay personas involucradas, por lo que seguimos saliendo como todos los meses. Como se habrán fijado cuando la agarraron, la revista pesa menos. Si es así, les chifla el moño porque seguimos saliendo en formato digital. Pero a lo que voy es que en el número actual notarán menos páginas por la falta de lanzamientos. Todos los años se busca aprovechar las ventas navideñas, así que semanas antes de dicha festividad salen títulos a rolete. Pero como los desarrolladores son malas personas y no piensan en aquellos que se pasan las vacaciones laburando, nos tenemos que comer varias semanas sin grandes novedades.
Eso sí: es la época ideal para retomar juegos que nunca pudimos terminar por diversos motivos. Además, con el lanzamiento de los nuevos episodios de Sam & Max, nos agarra la nostalgia por las viejas aventuras gráficas y nos metemos a jugar nuevamente a joyas como Full Throttle, Day of the Tentacle, Grim Fandango y algún que otro Monkey Island. Por supuesto, mi recomendación es hacerlo acompañados del turbo pegándones de lleno en el pecho, mientras manejamos el mouse con una mano y con la otra sostenemos un martini, como para no perder el estilo.
He dicho.-

**Alejandro Parisi** - Jefe de redacción

## STAFF



**Jefe de redacción**
Alejandro Parisi

**Corrección**
Federico Mendez
Marcos Navarro
Ricardo Beux

**Diseño y diagramación**
Diego Beltrami
Walter Chacón

**Staff Gaming Factor**
Santiago Platero
Leandro Dias
Maximiliano Nicoletti
Diego Beltrami
Diego Bortman
Matías Leder
Walter Chacón
Facundo Szraka
Gonzalo Lemme
Daniel Falcón
Roberto Venero

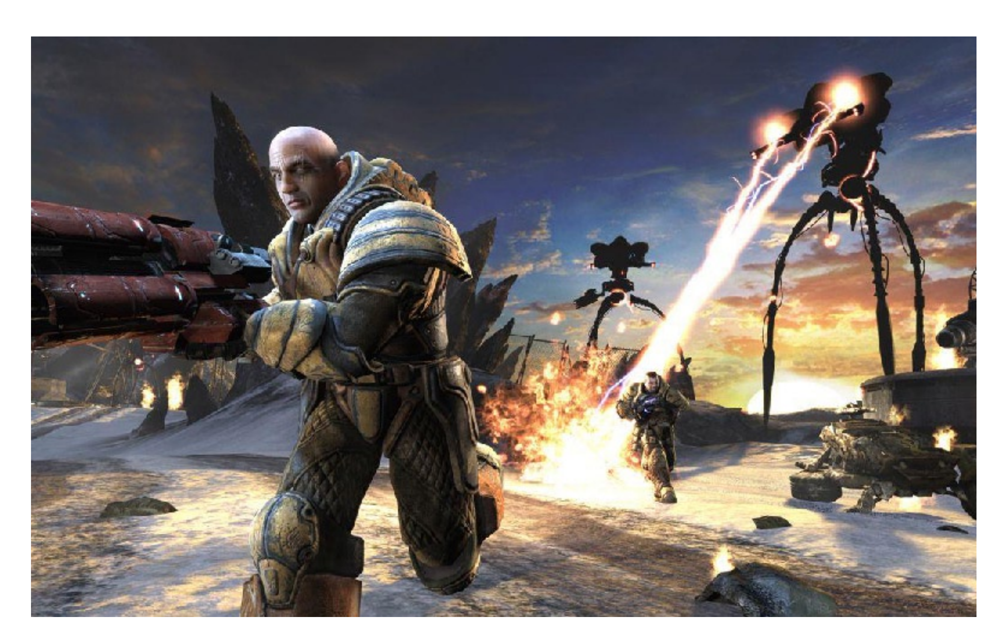
**Colaboradores**
Martín Petersen Frers
Darío Sardella
Manuel Cajide Maidana
Alejandro Hernández
Federico Arazi
Horacio Silvestri
Mariano Martinez
Juan Gabriel Venditti
Gabo Longhin

**Asador**
Julian Cantarelli

**Contacto**
prensa@gaming-factor.com.ar
correo@gaming-factor.com.ar

## "ES MUY LARGO, DEJALE 3"

La cuarta entrega del groso juego orientado al multiplayer, Unreal Tournament, tendrá un nombre más simple. En vez de llamarse Unreal Tournament 2007 será Unreal Tournament 3... Relean la noticia. Sí, es el cuarto título de la saga y le meten el número 3, desafiando todo tipo de lógica. Meh, ya estamos acostum-brados.
Y los consoleros estarán de parabienes al saber que se anunció UT 3 para la Xbox360 y la PS3 (esta última ya confirmada hace rato). Tanto la versión de PC como las de consolas saldrán en venta en la segunda mitad de este año.





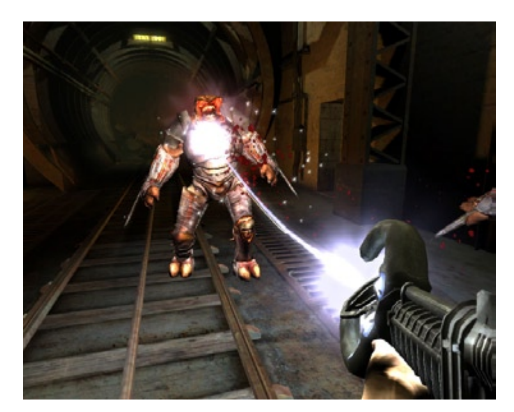


## LA POSTA DEL RING RAJE INFERNAL

Cuando se hizo la nota de tapa de Hellgate: London, solo habían 2 clases anunciadas, los Templars y los Cabalist. Finalmente se anunció una tercera: los Hunters, ex-militares y agentes secretos del gobierno que poseen la habilidad de un Ninja, la independencia de un Ronin (samurai sin dueño) y la puntería de John Preston.
Por otra parte, Flagship, la responsable del muy esperado Hellgate London, ha anunciado que el multiplayer del mismo sería pago, mientras que el singleplayer no, obviamente. Aunque modos comunes de multijugador (especulamos Deathmatchs, por ejemplo) serían gratuitos, habría una parte MMO accesible solo para aquellos que desembolsen guita.



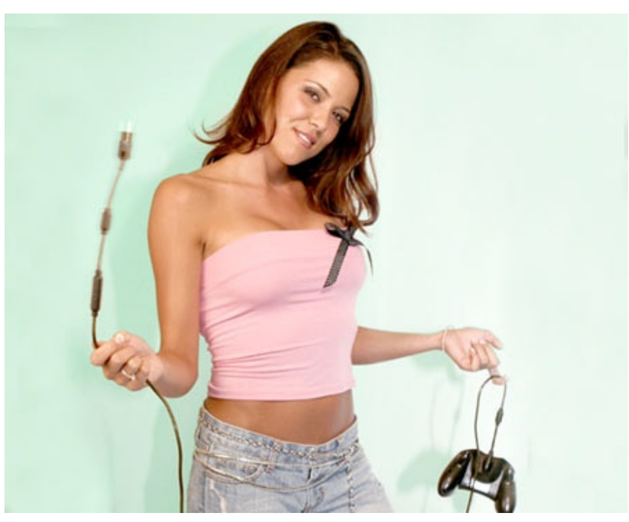
Este módulo online contará con mundos persistentes en el que los jugadores se relacionarán entre sí, espadazos de por medio, como en cualquier otro MMORPG. No se sabe si este pago será mensual o único, como el implementado por Guild Wars.
La fecha de salida de Hellgate: London es mitad del 2007 y para entonces se aclararán las dudas con respecto al multiplayer. Los mantendremos al tanto.



## LAS CHICAS SUPERPODEROSAS

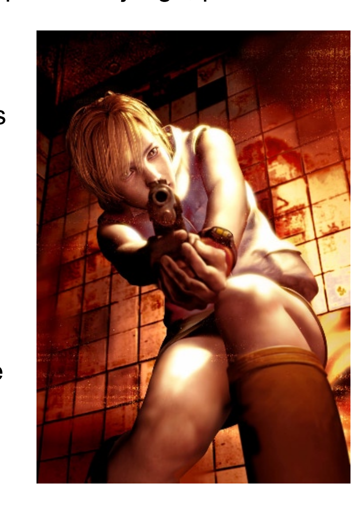
Aquel que dijo que las mujeres no juegan se debe querer matar. El grupo de féminas gamers, las FRAGDOLLS, ganó el último torneo de Rainbow Six Vegas de la CPL (Cyberathlete Professional League). Hasta donde se sabe, es el primer torneo gamer profesional ganado por un equipo compuesto en su totalidad por mujeres. No se dio a conocer el estado civil de ninguna de las 4 concursantes, pero si quieren casarse muchachos, hagan cola, porque el que escribe llegó primero.





## ¡LOMA SILENCIOSAAAAAAAAAAAAA 2!

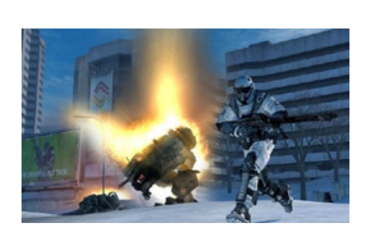
Seguidores de la saga Silent Hill, assemble! Se viene la secuela de la película adaptada del juego, probablemente, para 2008. De la trama se sabe poco y nada, pero lo más esperado es que recree los hechos vistos en el segundo, o mejor aún el tercer, juego de Silent Hill debido a las conecciones que se pueden hacer con respecto a los sucesos de la primera película. También es posible que el director Christophe Gans no regrese debido a su compromiso con la adaptación del juego Onimusha, aunque puede llegar a colaborar por algún corto período de tiempo. Roger Avary, guionista, ya se encuentra trabajando en esta secuela. ¿El rumor? El mismísimo Neil Gaiman formaría parte ayudando a escribir el guion de Silent Hill 2 pero, muy lamentablemente, fue desmentido en su blog alegando que fue un malentendido.

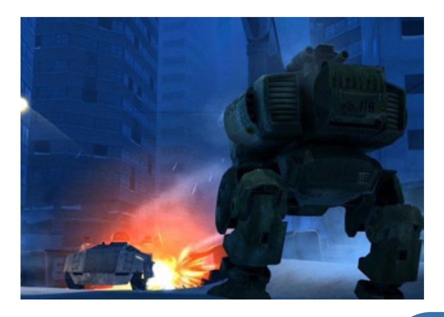




## BATTLEFIELD 2142++ NORTE POWA

Y como era de esperarse, EA saca la primera mini-expansión para Battlefield 2142 prevista para marzo de este año. Bajo el nombre "Northern Strike", nos brindará 3 mapas nuevos, un par de vehículos (Goliath para los EU y el aerodeslizador Hachimoto para las fuerzas PAC), medallas y cintas militares para desbloquear, etc. De yapa, se agrega el modo Conquest Assault Lines y el modo Titan finalmente estará disponible en mapas urbanos.





# SIN EPISODES: RIP




Haciendo nuestro mejor esfuerzo para no putear a los cuatro vientos a la hora de redactar esto, les comentamos que una tal empresa desarrolladora y distribuidora de videojuegos llamada MumboJumbo compró hace muy poco a la conocidísima Ritual Entertainment, que se encontraba produciendo la nueva saga de SiN. Lamentablemente, los negros cabeza de MumboJumbo afirmaron que los juegos que van a producir de ahora en más serán "casuales", orientados al clásico público teen estadounidense, dejando en mínima -casi nula- toda posibilidad de seguir con los ocho episodios de SiN que restaban, la supuesta secuela de Painkiller y otros tantos mas que prometían. Al ser el primer episodio de SiN la base para los demás (en cuanto a historia y tecnologia del juego en sí) parece que los chicos se fueron al carajo con el presupuesto, asi que Mumbo prefiere usar a los 30/40 empleados que consiguieron de Ritual para hacer "juegos casuales de muy alta calidad".
Y ojo que con juegos casuales no se refiere a algún FPS genérico o a juegos del tipo Hack & Slash, no, se refieren a cosas como MahJong, ruedas de las fortunas, conectar 3 piezas, etc. Que desperdicio, por favor. Si les interesan esa clase de juego, tendrán mas suerte comprándole a Popcap, ESOS son juegos grosos.



# HASTA LA VISTA, BABY

Mientras escribimos esta noticia, el nuevo sistema operativo de Microsoft, Windows Vista, todavía no salió a la venta, pero para cuando estés leyendo esto, ya va a estarlo.
No vamos a detenernos en pequeños detalles, vamos a lo que realmente importa.

Windows Vista vendrá en los siguientes gustos, Home Basic, Home Premium, Business y Ultimate, dependiendo de las necesidades de cada usuario.

Requerimientos mínimos y recomendados.
Procesador: 32 bits o 64 bits 800MHz / 1GHz (recomendado)
Memoria: 512MB / 1GB (recomendado)
Disco duro: 15GB de espacio libre
Tarjeta gráfica: compatible con DirectX 9, 128MB

En un futuro los gamers no tendrán otra opción que usar este sistema operativo, porque DirectX 10 no va a salir para las versiones previas de sistemas operativos de Microsoft.
Por el momento la única tarjeta grafica con soporte para DirectX 10 es la serie 8800 de NVIDIA. ATI no se quedó atrás, ya tiene su R600, pero parece estar incrementando su stock antes de lanzarla a la venta.

Microsoft no pudo frenar la piratería a pesar de sus esfuerzos. Setup de la BIOS, pequeños programas, modificación del registro y otras tantas cosas más que seguirán apareciendo a medida que pasa el tiempo.
No solo permiten congelar los 30 días que Microsoft pone como límite para activarlo, sino también usarlo como si se tratara de una copia genuina.

Windows Vista se deshizo de HAL (Hardware Extraction Layer) y así Creative perdió el soporte para EAX en toda su línea de tarjetas de sonido, excepto la X-Fi. Creative hizo pública una versión beta de un controlador que soluciona este problema, permitiendo a los usuarios disfrutar de sus múltiples canales y no de un simple sonido estéreo; pero como ya dijimos, solo para la línea X-Fi. Tampoco descartamos que algún tercero solucione este problema para sus viejos modelos Live! y Audigy.

Por ultimo, Microsoft puso a disposición un "test drive" de Windows Vista (http://vistatestdrive.com/), así como uno para la nueva versión de Microsoft Office 2007 (http://office.microsoft.com/en-us/default.aspx?ofcresset=1), o si prefieren pueden descargar una demostración gratuita de 60 días (http://office.microsoft.com/en-us/products/HA101741481033.aspx).

# ¿GUERRA QUAD GPU?

Es que Sapphire lanzó al mercado una tarjeta de video que cuenta con dos procesadores gráficos, la X1950 PRO DUAL.
Según Sapphire, su rendimiento puede ser comparado a tener dos tarjetas de video en una configuración CrossFire.
Todo esto alimenta la posibilidad de tener un "Quad GPU" si se utiliza una placa madre con dos de estas tarjetas de video en esa misma configuración.

Algunas de sus especificaciones: PCI-E x16, 1GB GDDR3 a 1.4GHz, 256 bits, ambos procesadores trabajan a una frecuencia de 580MHz, 36 + 36 shader units, 12 + 12 pipelines, DirectX 9.0c y Shader Model 3.0.
La calidad de imagen resultante es muy buena ya que cuenta con HDR que permite una mayor cantidad de matices entre las partes más claras y más oscuras de la imagen, anti-alias adaptativo, una paleta de más de un billón de colores, HDCP y ATI Avivo.

Por otro lado, GIGABYTE lanzó una placa madre basada en el chipset NVIDIA nForce 680i SLI MCP que puede ser considerada como una bestia. Es que entre sus excelentes prestaciones podemos encontrar a "Quad SLI" que permite usar cuatro tarjetas de video NVIDIA GeForce de la serie 8800 PCI-E x16 en configuración SLI. Y por si esto fuera poco podemos agregar una tarjeta con un procesador físico en una ranura PCI-E x8.

# PCI EXPRESS 2.0

La velocidad de transferencia se duplicó a 5Gb y 16 líneas, lo cual permitirá transferencias de hasta 16GB.
Aquellos dispositivos que no usen una ranura como método de conexión podrán usar un cable de hasta 10m y transferencias de hasta 2.5Gb.

Ya que la velocidad de transferencia no es fija, podrán utilizar sus viejas tarjetas de video PCIe 1.1 de 2.5Gb de transferencia con esta nueva versión 2.0.
La velocidad de transferencia también podrá ser controlada por software y reportará los cambios de ancho y velocidad al sistema operativo o a su controlador, entre otros. Esto permitirá disminuir el consumo de energía y la generación de calor.

En un futuro deberemos contar con un reactor nuclear en nuestros hogares, ya que esto también permite el uso de tarjetas con un mayor consumo de energía que las que podemos encontrar hoy en día.
También hay una mejora en cuanto al manejo de dispositivos e interconexión.

Los primeros chipsets para placas madre que soporten a esta nueva especificación aparecerán recién a partir de mediados de este año, uno de ellos será Intel y su familia "Bearlake".

## Fechas de salida

| | |
|---|---|
| 7 Wonders of the Ancient World | 02/02/2007 |
| 911: First Responders | 13/03/2007 |
| Age of Conan: Hyborian Adventures | 03/10/2007 |
| Age of Pirates: Captain's Blood | Q2 2007 |
| Alien Shooter: Vengeance | 05/05/2007 |
| American Conquest Anthology | 19/02/2007 |
| Battlefield 2142: Northern Strike | Q2 2007 |
| BioShock | Q2 2007 |
| Clive Barker's Jericho | Q4 2007 |
| Command & Conquer 3 Tiberium Wars | Marzo 2007 |
| Crazy Machines II | Q4 2007 |
| CSI: Crime Scene Investigation: Hard Evidence | 20/05/2007 |
| Dawn of Fantasy | Q1 2007 |
| Dreamlords | 15/02/2007 |
| Elveon | Q2 2007 |
| Enemy Territory: Quake Wars | Q2 2007 |
| Galactic Civilizations II: Dark Avatar | 14/02/2007 |
| Galactic Command - Echo Squad | Q2 2007 |
| Gods & Heroes: Rome Rising | Q2 2007 |
| Half-Life 2: Episode Two | Q2 2007 |
| Halo 2 | Q2 2007 |
| Hard to be a God | Q1 2007 |
| Infernal | 17/04/2007 |
| Jackass the Game | 14/03/2007 |
| Jade Empire: Special Edition | 26/02/2007 |
| Left 4 Dead | Q2 2007 |
| Loki | Q2 2007 |
| Made Man | Marzo 2007 |
| Maelstrom | 20/02/2007 |
| Medal of Honor: Airborne | 06/03/2007 |
| Postal III | Q1 2008 |
| S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl | 05/03/2007 |
| Shadowrun | Q2 2007 |
| Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific | 13/03/2007 |
| Silverfall | 13/03/2007 |
| Spore | Q2 2007 |
| Supreme Commander | 20/02/2007 |
| The Elder Scrolls IV: Shivering Isles | 26/03/2007 |
| The Witcher | Q2 2007 |
| TimeShift | Q4 2007 |
| Titan Quest: Immortal Throne | 05/03/2007 |

**Referencias:**
***TBA (To Be Anounced):*** Todavía por anunciar.
***Q#:*** Indica el cuatrimestre del año

# LA TERCERA ESTACION



Seis años después de que saliera a la venta Microsoft Train Simulator, se nos confirmó la existencia del desarrollo de una secuela. Para todos aquellos fanáticos del ferromodelismo y ferrocarrilismo en general, este será un orgasmo de problemas típicos en dicha empresa. Desde calcular el monto de carbon exacto para la mejor velocidad y distancia, hasta poder resolver el intricadísimo problema de cambiar de railes en horario pico (pfffft, n00bs, se nota que nunca viajaron en el ex-San Martín). En fin, no hay mucha información por ahora, pero nos prometieron que a lo largo del año irán largando info en su página -la cual además lleva a los blogs que los desarrolladoers tienen acerca del proyecto- y que será construido en la plataforma de Flight Simulator.





# ALKON DE LUTO

Lamentablemente no siempre las noticias para dar son buenas, y mucho menos cuando afecta al mundo gamer local. El dia 19 de diciembre del 2006 falleció Guillermo Ferrero, el creador de Alkon.
Guille -o como era llamado en el ambiente, Cerebro- venía luchando desde hace mucho con una enfermedad, la cual lo mantenía internado, pero no por ello dejaba de trabajar en su sitio. Es más, desde allí y gracias a Internet manejaba todo con el fin de que Alkon siguiera creciendo y expandiendose, lo cual es imposible negar. Desde acá le deseamos fuerza a toda su familia, y al staff del sitio, el cual estará comandado por Mayka´s, la hermana de Guille. Y es que Alkon seguirá adelante, junto a Micaela y todo el grupo, porque bajar la persiana del sitio no es una opción... Guille no lo hubiese querido así.

ALKON

# DEMO REPENTINA



Aléngrense, amantes de la simulación bélica y la estrategia, pues está finalizando la gestación de nuestro futuro entretenimiento: ¡Sudden Strike 3!. y para ir calmando nuestra sed de sangre, podremos poner manos en la ya liberada demo multiplayer del mismo. Dicho sea de paso, contiene tambien una misión single player donde controlamos a los aliados y debemos liberar una ciudad. Las mayores diferencias con sus anteriores encarnaciones son: una mejor performance, nuevos gráficos y efectos -caía de maduro...-, y su ya clásico gameplay, el cual ha sido mejorado notablemente. La descarga de la misma esta disponible en el FTP de www.suddenstrike.com





# BATALLA ENTRE XBOX Y PC, PERO BUENA

Este invierno, con las salidas de Halo 2, Shadowrun y Uno para Vista, arrancará Windows Live. Este servicio prepago permitirá a los usuarios de PC enfrentarse a los usuarios de Xbox 360 en partidas multijugador. Lamentablemente, Halo 2 no será de los juegos con enfrentamiento directo ya que la versión Vista tendrá más mapas y accesorios, lo que desbalancearía la experiencia. El equipo de desarrollo de Windows Live no especificó como se manejarían las suscripciones, pero si indicó que la manera de usar el servicio sería similar a la de 360. Microsoft no va a dejar de facturar, esperemos que valga la pena.



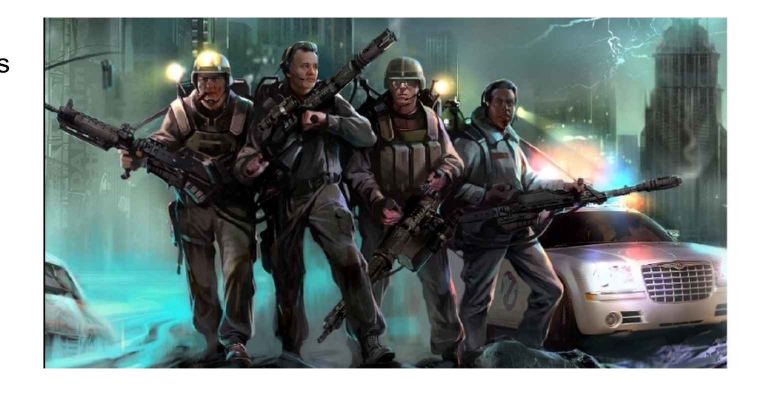






# DAN AYKROYD PONE LA CARA

A pesar de que el nuevo juego de Ghostbusters todavía está en etapa de pre producción, los muchachos de ZootFly ya se han asegurado la colaboración de Dan Aykroyd. Este actor es conocido por haber encarnado al Dr. Raymond Stantz en las dos películas de Los Cazafantasmas. Según los que se ha comunicado, Dan no solo pondrá la voz en el juego (que por cierto, aun no posee una distribuidora) sino que también los programadores utilizarán su imagen y movimientos que serán capturados con la famosa técnica de motion capture.



# RESUMEN DEL BOLSILLO DE EA GAMES

EA GAMES

EA sigue ampliando sus arcas Finalizado el tercer trimestre fiscal el 31 de enero del 2006, EA obtuvo una ganancia aproximada de 160 millones de dólares. Nada mal teniendo en cuenta que los beneficios cayeron un 38% en el pasado trimestre. Como era de esperarse, los títulos lanzados para consolas de nueva generación fueron los que representaron los mayores ingresos en detrimento de los productos salidos para PC.
Para el actual trimestre, EA pretende seguir aumentando sus ganancias para así poder continuar robando año a año con los mismos títulos deportivos y con más expansiones para The Sims 2.



**Ficha Técnica**
- Fecha de salida: Salio en EEUU y RC
- Demo: No disponible
- Género: FPS
- Compañía: Black Element
- Distribución: Black Element

# ALPHA PRIME

POR Leandro Dias

## FROM CZECH REPUBLIC WITH GUNS

República Checa, qué maravilloso país. Pero pocos conocen que además de mujeres hermosas, maravillosos castillos y un idioma más jodido que hacer una vasectomía con los dientes, este país cuenta con algunas empresas desarrolladoras de videojuegos más que interesantes. La más reconocida mundialmente es sin lugar a dudas Bohemia Interactive, creadora del impresionante Operation Flashpoint, juego del cual hace años que esperamos una secuela. Sin embargo, una nueva compañía llamada Black Element viene en ascenso, y luego de que su primer proyecto (Shade: Wrath of Angels) mostrase parte del potencial que pueden ofrecer los programadores, están a punto de lanzar al mercado su segundo título que lleva por nombre Alpha Prime. Este, a simple vista, puede parecer un FPS de medio pelo, pero luego de investigar un poco me di cuenta de que puede tratarse de una de las sorpresas más gratas de este año que recién comienza.

### A LOS ROBOTS HAY QUE PAGARLES EN BLANCO

Ante todo, Alpha Prime es un proyecto ambicioso como pocos. Como muestra de ello, los programadores han decido que un conocido escritor checo de novelas de ciencia ficción sea el encargado de crear la historia del juego. Esta última transcurrirá en una base minera ilegal que lleva por nombre -justamente- Alpha Prime y que está ubicada en un asteroide. En ese lugar, cientos de robots se encargan de extraer hubbardium, una sustancia valiosísima e inestable. Sin embargo, y como en todo relato de ciencia ficción que se precie, varios humanos comienzan a desaparecer, aparentemente asesinados por las máquinas que debían controlar. Nuestro personaje, del cual no conocemos demasiados detalles de momento, deberá investigar qué es lo que está sucediendo (que resulta ser algo mucho más complejo de lo que parecía en un principio) en la base.



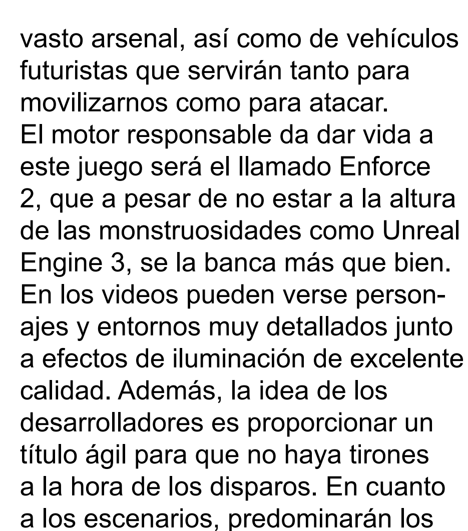
Una característica interesante del protagonista es la capacidad que tiene para manipular el hubbardium y así adquirir habilidades especiales por un corto período de tiempo. Entre ellas, las dos que más se destacan son una especie de bullet time y el poder de duplicar su velocidad para así poder esquivar disparos mientras eliminamos a los enemigos de turno. Lamentablemente, está confirmado que no podremos personalizar nada referente a las aptitudes de nuestro héroe, ya que se ha hecho hincapié en la acción más que en los elementos típicos de un RPG.
En cuanto a los NPCs (non-playing-characters), se ha confirmado que no abundarán en el transcurso de la aventura, pero habrá un par que tendrá una importancia vital. Incluso habrá lugar para relaciones de amor, odio y venganza dentro del contexto de destrucción que reinará durante gran parte de la campaña. Según los responsables del juego, la idea es crear un argumento elaborado que justifique la acción desenfrenada presente en las diez misiones con las que cuenta el modo single player. En cuanto a la posibilidad de jugar con amigos, todavía no hay nada confirmado, pero al parecer no estará presente un modo multiplayer - al menos de arranque.





### THE RETURN OF THE H4XXOR

Como fije en el párrafo anterior, la acción trepidante estará a la orden del día en Alpha Prime, pero eso no significa que no podamos completar las misiones de formas menos convencionales. Debido a que estas no serán lineales, dispondremos de varios caminos para completar los objetivos que se nos planteen. Lo más interesante es un sistema de hackeo llamado Remote Hacking Device (RHD), que nos permitirá controlar diversos artefactos electrónicos mediante la resolución de un puzzle. Esto hace que muchas veces convenga no atacar directamente a los enemigos, sino escabullirse cual Sam Fisher para acceder a una computadora y así manipular a los robots a nuestro antojo. Obviamente, habrá partes en las cuales no será posible pasar desapercibido y para defendernos dispondremos de un vasto arsenal, así como de vehículos futuristas que servirán tanto para movilizarnos como para atacar.



El motor responsable da dar vida a este juego será el llamado Enforce 2, que a pesar de no estar a la altura de las monstruosidades como Unreal Engine 3, se la banca más que bien. En los videos pueden verse personajes y entornos muy detallados junto a efectos de iluminación de excelente calidad. Además, la idea de los desarrolladores es proporcionar un título ágil para que no haya tirones a la hora de los disparos. En cuanto a los escenarios, predominarán los interiores pero también habrá algunos ambientes externos en donde podremos utilizar los vehículos.
Al igual que muchos de los títulos que recientemente salieron al mercado, Alpha Prime utilizará la tecnología PhysX de Ageia que proporcionará un sistema de física envidiable. Es maravilloso ver la forma en que pedazos del escenario salen disparados de un lado al otro, machacando a todo lo que se les cruza por el camino, así como magníficas explosiones que arrasan con todo lo que está a su alrededor. Incluso será posible resolver diferentes puzzles de distintos modos utilizando los objetos disponibles, de forma similar a la vista en RoboBlitz.





### ESPERANDO LA TRADUCCIÓN

En pocas palabras, Alpha Prime es un título que promete ser la revelación del presente año. Hay que ver si no les juega en contra a los programadores la relativamente poca experiencia que tienen en el mundo de los videojuegos. Afortunadamente, el juego acaba de salir a la venta en el mercado checo, por lo que sólo resta esperar a que sea traducido y lanzado al mercado estadounidense.





ESTA ES LA PRIMERA NOTA DE LEANDRO ENTREGADA COMPLETA Y EN FECHA DESDE HACE 10 MESES

FICHA TÉCNICA
•Fecha de salida: TBA
•Demo: No disponible
•Género: Arcade/Shooter
•Compañía: Playlogic
•Distribución: No definido

# Infernal

POR Darío Sardella

PECANDO CONTRA EL DESTINO

Mi nombre es Ryan Lennox y soy... No, era un ángel. Por algunas circunstancias que no revelaré ahora, he sido expulsado del Cielo. Ya no me queda nada. Excepto la venganza, y ellos la van a sufrir. He sido reclutado por las fuerzas del mal para luchar contra la organización de la que alguna vez formé parte: "Etherlight". Ellos están a punto de acabar con los "caídos", pero no permitiré que ello suceda.
No hay nadie como yo, que sé todos sus secretos y puntos débiles. Gracias a ello, jamás sabrán qué camión fue el que los chocó. Sin embargo, sé que van a empezar a darse cuenta de ello, después de todo no son tan idiotas. Y me van a perseguir.

## El tentador poder del mal

A pesar de todo voy a estar preparado. Sigo conservando algunas de mis viejas habilidades, pero también, al aliarme a mis antiguos enemigos, he sido dotado con los poderes del Infierno. Si bien no me acostumbro del todo aún, mis nuevos compañeros me han contado que se pueden hacer cosas impresionantes con ellos. Desde aumentar nuestros reflejos o resistencia, hasta manipular objetos a distancia y lanzar bolas de fuego, por lo que preveo que a medida que avance en mis misiones iré eligiendo los poderes más convenientes para mí. Obviamente, también haré uso de las armas humanas, que después de todo, mientras estemos en el campo de batalla, nos afectan por igual tanto a demonios como ángeles aunque tengamos mayor resistencia a ellas. Y cuando no me quede más nada para utilizar, recurriré a mis efectivos puños y patadas, o trataré de acercarme a mis enemigos sigilosamente y eliminarlos desde atrás. Y si nada de eso funciona, bueh, de algún modo me las voy a ingeniar. Tengamos fe en que los desarrolladores me den suficientes recursos.

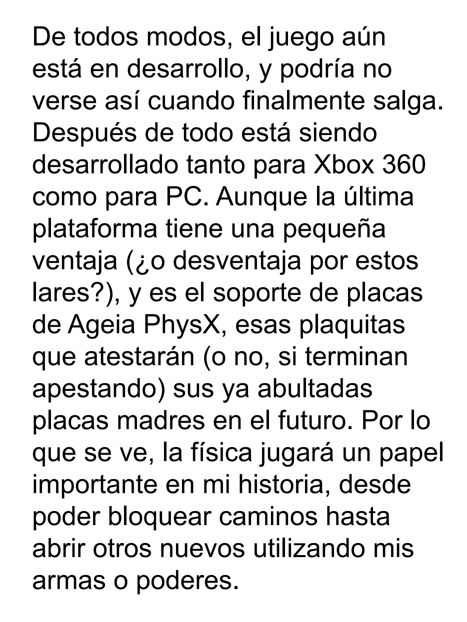


## El tentador poder de una buena placa de video

Mis ojos se quedaron encandilados, sencillamente. No sabía que el Infierno podía verse tan bonito. Ni que yo me vería tan bien, y mis poderes más espectaculares no pueden ser.





De todos modos, el juego aún está en desarrollo, y podría no verse así cuando finalmente salga. Después de todo está siendo desarrollado tanto para Xbox 360 como para PC. Aunque la última plataforma tiene una pequeña ventaja (¿o desventaja por estos lares?), y es el soporte de placas de Ageia PhysX, esas plaquitas que atestarán (o no, si terminan apestando) sus ya abultadas placas madres en el futuro. Por lo que se ve, la física jugará un papel importante en mi historia, desde poder bloquear caminos hasta abrir otros nuevos utilizando mis armas o poderes.

## La inteligencia de Dios

También los enemigos podrán usar esto último en mi contra, poniéndome sucias trampas o bloqueándome el camino. Incluso podrán sacudirme de aquí para allá con sus poderes (algo así como en un multiplayer de Jedi Knight 2) y, según lo que me prometieron los desarrolladores, tanto ellos como yo podremos romper partes del escenario haciendo esto. Sin embargo, mis enemigos van a ser muy inteligentes y no será tan fácil agarrarlos desprevenidos o hacer lo que quiero. Podrán esconderse, se ayudarán entre sí, me rodearán de a varios y huirán si la situación es desfavorable.




## Las peripecias de un Infernal

Mis misiones me llevarán desde el Infierno, donde están los puestos de avanzada de los Etherlight, hasta expulsarlos al mundo real, donde visitaré sus bases secretas ocultas en refinerías, puertos y lugares que llamen poco la atención, hasta suntuosos monasterios donde estarán los cabecillas de la facción enemiga. Finalmente llegaré allí, a ese maldito lugar del que me echaron, y ellos sufrirán lo mismo que me hicieron pasar.

## Saliéndome del personaje por n-ésima vez

En fin, para resumir bastante y alargar esta nota para llegar a las dos páginas, es un juego que promete y que tiene cosas del gameplay que me llamaron bastante la atención en los videos - desde el buen uso del stealth hasta las impresionantes balaceras que se podían ver. Incluso la IA, a pesar de no haberla testeado por mí mismo, pintaba sólida y bastante efectiva.
El multiplayer promete bastante, también, dado que contará con escenarios de mediano tamaño que nos permitirán hacer uso de los vehículos que veremos (y utilizaremos). El balance de las armas parece ser otro de sus puntos a favor, así como también el de los poderes, dado que no podremos abusar de ellos puesto que nos podemos quedar sin energía.
En fin, veremos qué onda con este juego cuando llegue por nuestras tierras.






FICHA TÉCNICA
•Fecha de salida: Marzo 2007
•Demo: No disponible
•Género: RTS-FPS
•Compañía: S2 Games
•Distribución: S2 Games

# SAVAGE 2: A TORTURED SOUL

## HECHICEROS Y CIENTÍFICOS A LAS ARMAS DE NUEVO

POR Manuel Cajide Maidana

Bienvenidos a la reunión informativa para su próxima misión. Yo soy su comandante así que espero que abran bien sus sucias orejas por el bien de la humanidad. Luego del éxito de nuestra última campaña "The Battle for Newerth" estamos reclutando para nuestro próximo desafío: "A Tortured Soul". Notarán una gran similitud con su última tarea, pero incluso si no estuvieron presentes en aquellas épicas batallas podrán reconocer cual es la esencia de la misma.



### REPASEMOS

Luego del gran caos que casi puso fin a nuestra raza, nuestros antepasados han logrado resurgir lentamente de las cenizas, con la mayoría de nuestra tecnología perdida en el pasado. No les ha sido fácil, y ahora la humanidad no es la única raza que intenta demostrar su domino sobre los demás animales. Las bestias se han agrupado y gracias a sus artes mágicas, tienen una civilización que pone en peligro nuestra propia supervivencia. La guerra con ellas lleva muchas décadas y todo indica que seguiremos así durante varios años más.
Quizás algunos escucharon las leyendas sobre la guerra en el espacio entre la humanidad y la raza alien Kharaa, poco antes del cataclismo, llamadas popularmente "Natural Selection". Bueno…
Nuestro Capitán General, inspirado en esos cuentos fantásticos, continúa con su plan de mezclar las mejores estrategias en tiempo real, delegadas a sus comandantes (como yo), con la frenética acción de la batalla cuerpo a cuerpo y de algunas armas rudimentarias de largo alcance. No olviden que cuanto mejor desempeño tengan en la batalla serán recompensados con dinero y mejorarán su experiencia, con lo que se les brindará acceso a mejor equipo y por lo tanto podrán provocarle mayores dolores de cabeza al comandante enemigo.
Pero quiero que tengan en cuenta los importantes cambios que se han implementado, que aquellos verdaderos amantes de la batalla sabrán apreciar, pero siempre aceptando a los tan necesarios reclutas.

### ¡FIRMES!

Para empezar, ahora no sólo deberán seguir mis ordenes, también deberán escuchar a los oficiales que asigné. Ellos serán los encargados de mantener la comunicación entre mi persona y ustedes, la carne de cañón… Quiero decir soldados. Espero que todos cumplan con su deber con la máxima eficiencia y no después echarle la culpa a un supuesto "teléfono descompuesto" ¿de acuerdo? Aquellos soldados que pertenezcan a un pelotón serán recompensados, así que si andan sueltos sin un oficial a quien dirigirse, busquen uno rápido antes de que los trasformen en carroña.
Ahora también tendrán una mayor cantidad de especialidades que seguir. Habrá para todos los gustos y necesidades, desde los ágiles luchadores hasta poderosos destructores de edificios. Pero por el amor de Dios, no sólo elijan lo que les guste ¡Piensen en el equipo y sus objetivos! Con la introducción de estas nuevas unidades también se ha aumentado la posibilidad de darle su forma personal a la batalla. Hay una gran cantidad de tomas y movimientos nuevos que pueden hacer con las diferentes unidades que escojan, y de a cuerdo a sus gustos, tácticas y preferencias cada uno de ustedes podrá luchar a su manera.
Lamentablemente ahora voy a depender más de ustedes ya que tendrán la posibilidad de construir algunos edificios sin mi consentimiento, y la estrategia para recolectar recursos ha cambiado drásticamente. Ahora no tendremos esos estúpidos peones para darnos una mano, sino que vamos a tener que capturar y proteger las minas de recursos. Más les vale que hagan un buen trabajo, porque si no, cuando estemos en el fervor de la batalla no vamos a poder soportar el mantenimiento de todos ustedes y las construcciones, lo que deteriorará nuestra base ¡Y no queremos perder por semejante descuido!
Recientemente se ha desarrollado la tecnología para explotar esa nueva y misteriosa raza que ha surgido en los últimos años. Sobre los portales que se han abierto en algunos lugares específicos de nuestro mundo, debemos levantar un pozo de sacrificios. Allí, aquellos guerreros que han demostrado una excepcional actuación en la batalla podrán dar su vida para renacer como los llamados "Hellbourne". Se trasformarán inmediatamente en unos guerreros más poderosos de lo que jamás hayan soñado… Pero no debemos olvidar que las bestias también poseen una tecnología similar, y también estarán peleando para conseguir su pozo de sacrificio ¡No debemos permitirlo!

### A LOS RECLUTAS

Para no repetir el problema que tuvimos en la última campaña, esta vez se contará con un curso intensivo y simulacros donde no correrán peligro sus vidas. Ni siquiera serán batallas reales contra guerreros reales. Será todo una simulación para que se acostumbren al entorno de la batallas y comprendan los riesgos y emociones de la guerra. Aunque será opcional su aprobación, espero que cuenten con las neuronas suficientes para saber cuando están listos y cuando son sólo una carga para todo el equipo.



Porque también somos vanidosos
Queremos mantener alta la moral de nuestros hombres, y de acuerdo a nuestros expertos uno de los factores decisivos para reclutar es el ambiente de trabajo. Para mejorarlo se han hecho un montón de mejoras a nivel visual. Se han embellecido los paisajes y mejorado la calidad y detalles del entorno. No comprendí la mayoría de lo que estos "supuestos expertos" hablaban, pero a mí me importan los resultados en batalla, y si para motivar a mis hombres necesito de "point lighting", "bump-mapping" y "enhanced particle effects" ¡Que así sea!

### ¡DESCANSEN!

Ya esta todo dicho. Espero que tengan un buen desempeño en la batalla. No dejen de colaborar y trabajar en equipo para lograr la victoria. Si bien mi trabajo como comandante es esencial, sin sus tareas bien realizadas estamos condenados. Pueden retirarse.

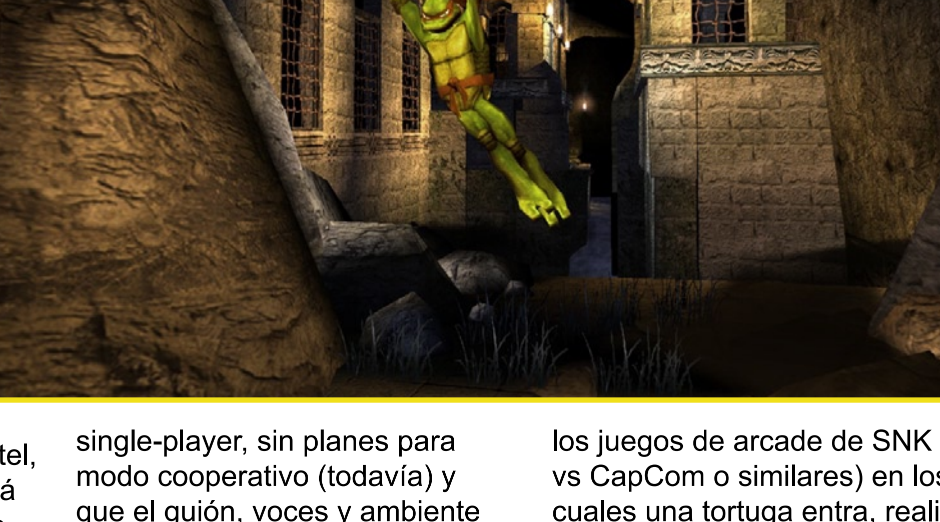
FICHA TÉCNICA
•Fecha de salida: 13 de Marzo del 2007
•Demo: Disponible
•Género: Plataformas
•Compañía: Ubisoft
•Distribución: Ubisoft Montreal

# TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: THE MOVIE

POR Gonzalo Lemme

## OTRA FRANQUICIA QUE NO PINTA BIEN

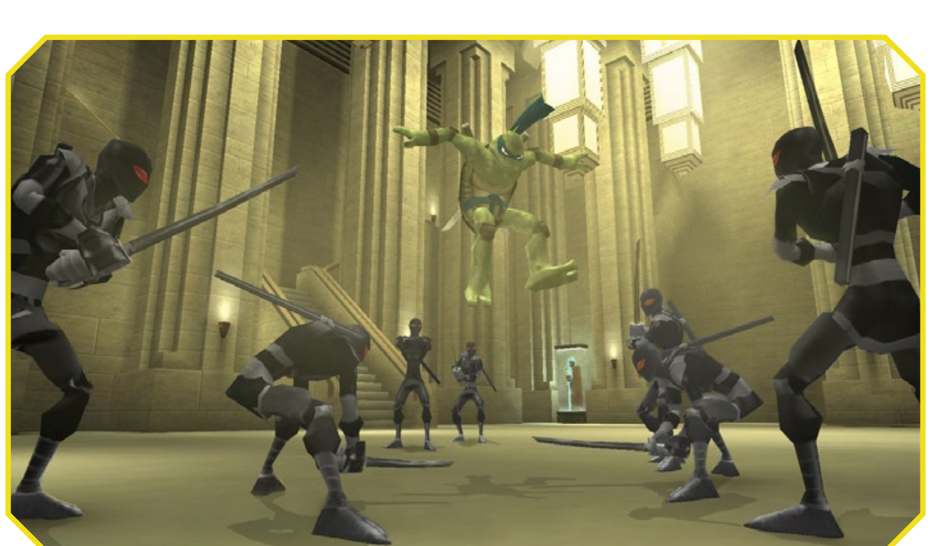
No voy a empezar como en todas mis notas con una larga introducción, aunque lo relevante a mencionar de movida es que esta vez esta franquicia queda en manos del conocidísimo Ubisoft (creador de joyas como Prince of Persia).



Este título va a ser lo más parecido a un cóctel. Es una sensación que tengo desde que las películas se tornan en juegos, y viceversa. Un cóctel, decía, porque la historia ya está escrita, es mezclar un guión de una película (de la cual se sabe poco y su éxito no está garantizado), con el engine Jade (utilizado en Prince of Persia, cuyo éxito y funcionalidad sí lo está), y unas pequeñas pizcas de ganas de innovar, y ese va a ser el resultado. A mi parecer, nada bueno puede provenir de esto… Ojalá me equivoque.

La gente de Ubisoft aclaró que va a ser un juego de plataformas single-player, sin planes para modo cooperativo (todavía) y que el guión, voces y ambiente está compartido con el estudio (de filmación) Mirage Group. El juego si bien agrega algún que otro personaje no se despega del guión original, y la verdad que 16 niveles (lo que está anunciado) suenan pocos, a menos eso sí, que cada nivel sea eterno.

Un sistema de pelea común a todo juego de estrategia, aunque con ataques combinados entre los hermanos (muy parecido a los juegos de arcade de SNK vs CapCom o similares) en los cuales una tortuga entra, realiza un movimiento especial, sale y entra otra. Sé que suena a poco pero es todo lo anunciado como innovación, y lamentablemente es quizás lo más importante.



Otro detalle importante es que el juego saldrá en casi todas las consolas disponibles, la next-gen de Sony es la perjudicada en este caso. Wii será la más afortunadas de las consolas. El porque está en el WiiMote (control con sensores de movimiento). El resto de las consolas tendrán muchos contenidos de video agregado.

### ENTONCES. ¿QUÉ NOS ESPERA?

La víctima de esta guerra de consolas somos nosotros, los que jugamos con la PC. Tendremos una versión “reducida” (comparadas al resto de la consola) con todos los detalles ya mencionados. La verdad es que a mí no me llama la atención.





FICHA TÉCNICA
•Fecha de salida: Quien sabe, 2007
•Demo: No disponible
•Género: Aventuras
•Compañía: Cristal Dynamics
•Distribución: Eidos

# TOMB RAIDER: ANNIVERSARY

POR Facundo Szraka

## ¡LA FIESTA DE LARA!

Después de revivir la saga con una respetable entrega (para los despistados, el Tomb Raider Legend), Eidos vuelve a la carga para que los fans babosos de Lara estén dispuestos a gastar su dinero una vez más. O malgastarlo, depende de la óptica de cada uno. Esta vez, la excusa es su aniversario numero diez y, para ello, proponen un lanzamiento multiplataforma para que nadie se quede afuera.

### ¿ESTOY INVITADO A LA FIESTA?

Pues claro hombre, siempre y cuando tengas el dinero para meterte de lleno. Y la valentía para hacerlo, claro está. Pero no voy a perder mucho tiempo dando mi opinión sobre la serie en sí, por lo que vamos a desmenuzar lo que trae esta “nueva” entrega. Lo que nos están ofreciendo en esta oportunidad, es una revisión de la aventura original basándose en el motor del último juego de la saga. Pero según palabras de sus desarrolladores, no sólo será un upgrade en el apartado grafico, sino que también estará lleno de cambios y sorpresas.

### PERO, TENTAME CON ALGO MÁS

OK, OK. No se desespere. La buena gente de Crystal Dynamics dejó entrever lo que están preparando. Aunque como son medios coquetos, no quisieron mostrar mucho. Hasta ahora, sólo se vio un demo del primer nivel, que recordará bastante lo visto en la versión original. Por lo que básicamente también sigue en líneas generales la misma historia. Pero en esa ocasión, quisieron que esté mejor narrada para no esperar hasta estar bien entrado en el juego para saber qué está pasando. Ya en el plano de la jugabilidad, veremos unos cambios importantes. En el primer nivel (que hasta ahora es lo único que se dio a conocer) deberemos rearmar un reloj juntando diversas piezas, justo como la versión original. La diferencia radica en que la estructura del nivel está sumamente modificada, con amplios pasadizos interconectados que además, se utilizará un sistema similar al introducido en Legend. ¿Cómo es esto? Lara contara con cinemáticas interactivas, acciones que afectan el contorno y volverá a usar su famoso menú con forma de círculo. En el apartado técnico veremos similitudes con la entrega anterior, aunque los modelos de los personajes son bastante más detallados; incluso nuestra pechugona protagonista tiene curvas mucho más detalladas. Que al fin y al cabo, es lo único que nos importa. Los escenarios contarán con gran detalle y tendrán efectos que antes no se habían visto. En el apartado auditivo, descubriremos que la banda sonora está enteramente remasterizada, logrando en ella una gran calidad. Lo mismo ocurre con los efectos de sonido, que estarán actualizados a las nuevas tecnologías.



### ¿LARA USA BOTOX?

Sí, lo se. Poco tiene que ver este subtítulo con el final de la nota. Pero no me importa. Estoy sin dormir y poco me interesa lo que me pueda decir el jefe de redacción. Necesito café, una cama y un ventilador que funcione. Para volver un poco sobre el tema e ir cerrando esta nota, esto no deja de ser una gran noticia para los fans babosos de Lara Croft para revivir una vez más su primera aventura. El lanzamiento se espera para algún momento de este año, aunque por mi parte no diría nada hasta ver el juego en la calle




Autor: Maximiliano Nicoletti

**Ficha técnica:**
- Fecha de salida: otoño del 2007
- Demo: No Disponible
- Género: Aventuras
- Compañía: Ubisoft Montreal
- Distribución: Ubisoft

Durante seis siglos los Hashshashin mantuvieron su actividad en las obras del asesinato. Durante seis siglos se dieron a conocer, mostrando su poder político y alcance a lugares insospechados. Por seis siglos, la daga de los Hashshashin fue uno de los poderes más temidos en la antigua Arabia.
Nombrar algunas de las victimas más renombradas sería llenar al lector de datos innecesarios, marearlo y confundirlo del punto realmente importante. Los Hashshashin eran una potencia.

Mito y leyenda se mezclan en la historia que cuenta Marco Polo acerca de su viaje a Alamut en el año 1273. Marco Polo hizo famosa la leyenda en la que los Hashshashin drogaban a sus futuros miembros, haciéndoles creer así que su muerte había llegado. Tiempo más tarde, el nuevo miembro despertaría en su ropa ritual, en un jardín florido y lleno de placeres para su conveniencia. El ingresante era entonces convencido de que había llegado al Paraíso tras su muerte, y que el líder del culto, Hassan-i-Sabah, era un representante divino. Para el tiempo en que Marco Polo conoció e hizo famosa esta leyenda, los Hashshashin habían sido conquistados y desbandados por los Mongoles.

Perdida la Segunda Cruzada, los europeos fueron testigos de la unificación de las fuerzas sirias y egipcias bajo el mando del lider Saladin, y la pérdida de territorios cristianos, caídos en manos del mismo. Inglaterra y Francia finalizan su disputa para aliarse y conducir sus tropas a una nueva Cruzada. La carrera por la Tierra Sagrada tiene un nuevo comienzo. Hacia 1191, la necesidad de frenar la propagación de esta Cruzada se hace evidente. Mientras las batallas se hacen cada vez más cruentas y devastadoras, los Hashshashin son quienes ponen sus cartas sobre este asunto. Un miembro del culto en particular, Altaïr, recibe el objetivo asesinar a nueve de las altas cabezas promotoras de la Cruzada, acabando de este modo con el sufrimiento de la gente y la propagación de la lucha. El asesinato en sus manos se convierte en algo que va más allá del crimen, el arte o el honor. El asesinato en manos de Altaïr es liberación, paz... Y una incontenible cantidad de violencia innecesaria lista para entretener al más sangriento gamer capaz de sentarse frente a la pantalla.




### Ascenso. Caída

Altaïr era un alto asesino de la orden. Honor y respeto lo acompañaban. Su habilidad superaba la de muchos hombres juntos. Nunca había fallado un objetivo. Pero obviamente, “nunca digas nunca” le dijeron a Faivel y empezó a cantar como una nena llorona en las calles de Nueva York. Bajo órdenes de asesinar a Robert de Sable, promotor de las Cruzadas y líder Templario, Altaïr falla en cumplir su objetivo. Robert de Sable continúa con vida y Altaïr es degradado al estrato más bajo de la orden, pero su vida es perdonada para que aún sea capaz de redimir su falla. Para ello le son otorgadas






· Yo le doy ·




diversas misiones menores, que además lo ayudarán a re-escalar en el escalafón de la secta hasta su posición original. Altaïr debe eliminar a diversos personajes vinculados con el prolongamiento de la nefasta Tercera Cruzada. En ello, descubre una oscura trama y una conspiración que él nunca habría sido capaz de imaginar.

## El camino a recorrer

Si bien la trilogía Prince of Persia se basó únicamente en explorar palacios fantásticamente logrados, Ubisoft Montreal va ahora un paso más allá, reconstruyendo fantásticamente tres ciudades, todas con su propia visual y su realidad social para explorar: Jerusalén, una ciudad multicultural; Damasco, una ciudad religiosa, llena de mezquitas, rodeada por el inmenso desierto y poblada de mercaderes; y Acre, una ciudad destrozada por la guerra, con un diferenciable aspecto europeo, ubicada en la costa y conquistada por el movimiento cristiano. Entre medio de las mismas, se extienden varios kilómetros de campo lleno de peligros, por el que seremos capaces de viajar a pie o a caballo.
Entre los paisajes que recorreremos visualizaremos increíbles picos nevados, desiertos y llanuras llenas de colorido, todas dándonos unas vistas fabulosas y un despliegue de imagen pocas veces visto en los últimos tiempos. Además de los impresionantes panoramas, Assassin's Creed puede jactarse de ser uno de los juegos más complejamente realizados en cuanto a inteligencia artificial se refiere. Cada misión en la ciudad significará estar rodeado por casi sesenta personajes en pantalla, cada uno con su propia inteligencia artificial y actitud con respecto a las acciones de Altaïr y del resto del público. Pero lo más ambicioso de este juego es quizá la forma en que cada aspecto de cada ciudad es completamente interactivo. Esta modalidad de "Free Running", como lo llama Jade Raymond (productora del proyecto), es como "jugar Tony Hawk pero sin necesidad de un skate", dice, "sencillamente podemos hacer lo que queramos dentro del juego, de la forma más libre que podamos". Sencillamente, si estamos caminando por la ciudad y algo parece ser interactivo, entonces es interactivo. En un sólo callejón podemos encontrar mil y una maneras de escabullirnos sin ser vistos o simplemente huir de un montón de perseguidores.




### LA PRODUCTORA

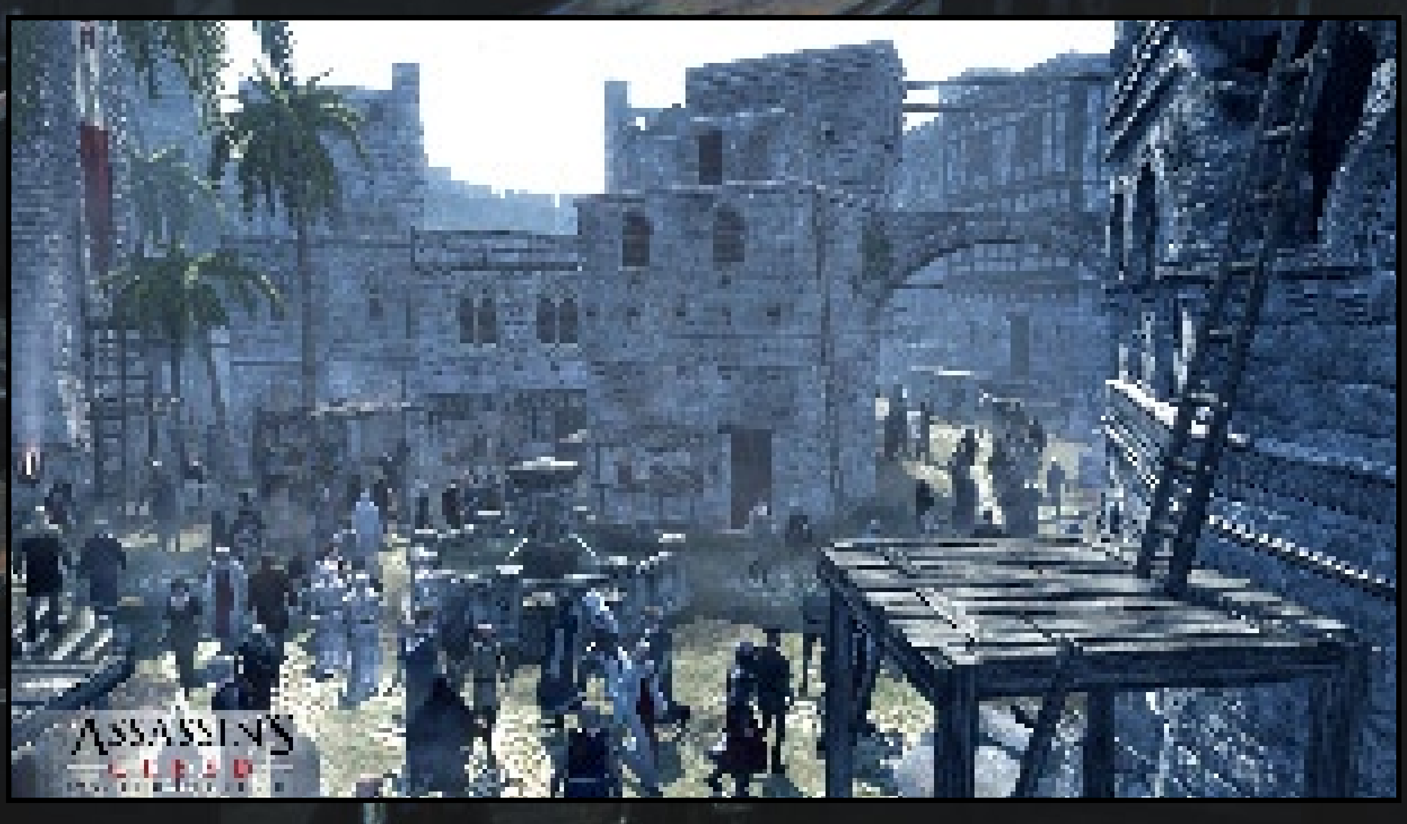
Jade Raymond es una canadiense fanática de los videojuegos. Estudió programación especialmente para obtener un empleo en el desarrollo de videojuegos, lo cual logró uniéndose a Sony. Desde ese entonces, ha participado en tantos juegos como nosotros hemos escrito estupideces en esta revista. Sí, eso es mucho. Además de ser la actual productora de Assassin's Creed, ha participado en proyectos, también como productora, en la compañía Electronic Arts.

## El verdadero deber

Las misiones que nos sean otorgadas tienen tres momentos cuya prolongación es enteramente definida por el jugador, y no por el juego. En primer lugar, ya reconociendo nuestro objetivo, sea una misión de asesinato o robo, tenemos que encontrar la mejor manera de acercarnos al blanco sin llamar la atención de guardias, civiles o el objetivo mismo. Disparar desde la lejanía es hacer trampa y está mal visto por la orden de los Hashshashin, quienes creen en el honor del asesinato a corta distancia. El uso de una daga es lo más correcto.
Altaïr, por su parte, al ser aceptado en la orden, fue despojado de uno de sus dedos anulares, tras lo cual le fue colocada una daga que se retrae a menester de su usuario.
El segundo momento es el del asesinato. En el momento en que estemos lo suficientemente cerca del blanco asignado, el tiempo se quedará quieto, dándonos un primer plano de sólo dos individuos: el asesino y el asesinado, en una escena salvaje y cruel que dará con el final del objetivo.
El tercer momento es el después del crimen. El blanco está muerto, Altaïr al descubierto - es hora de correr o desaparecer sin ser visto. Y para eso dependemos del ambiente en el que nos encontremos, de la gente que esté a nuestro alrededor y nuestra capacidad para encontrar una salida.
En primer lugar, el ambiente, al ser completamente interactivo, nos dará una gran cantidad de vías de escape hacia las cuales dirigirnos. En segundo lugar, cada personaje a nuestro alrededor tendrá una reacción diferente: los guardias tratarán de atraparnos sin dudas, algunas mujeres saldrán corriendo, mientras que otras sólo se nos quedarán mirando, los mendigos de los callejones intentarán atraparnos la piernas pensando que así obtendrán alguna recompensa por capturarnos, mientras que algunos otros pueden quedarsenos mirando en un profundo respeto o un shockeante terror. Ayuda no nos faltará si supimos realizar diversas acciones que nos consiguiesen el respeto de algunos personajes.
Elegir no escapar y pelear nuestra salida es una opción posible, pero nada fácil. Nuestra batalla comunmente significará que estemos completamente rodeados, calculando perfectamente los tiempos de ataque y defensa y buscando usar, una vez más, el ambiente para ayudarnos en la batalla. Un enemigo puede elegir no quedarse a entregar su vida bajo nuestras armas. Si se encuentra herido, nuestro contendiente puede elegir huir de nuestros ataques o simplemente pedir por nuestra piedad.

## Nuestros alrededores

Nuestros movimientos se basan en utilizar cada una de las teclas o botones como una parte diferente del cuerpo y los movimientos de Altaïr. Para empezar, tendremos un botón para los movimientos de sus pies, uno para sus manos, uno para




### LOS CREADORES

Prince of Persia: Sands of Time fue un éxito en ventas, en tecnología, en jugabilidad, en gráfica... Razón por la cual qué mejor equipo para realizar un juego tan libre que el mismo que nos dio la evolución de los más básicos movimientos en un conjunto de libertades, donde todo lo que se vea interactivo, es interactivo. Así es como, llevando más de dos años de desarrollo, y con tecnología realizada desde cero, llegará Assassin's Creed a nuestros monitores

## LOS MOVIMIENTOS

La cantidad de movimientos que Altaïr puede realizar es increíble. Más de diez mil animaciones fueron cargadas en Assassin's Creed, setescientas de ellas contextuales, contra sólo quinientas de Prince of Persia: Sands of Time, uno de los juegos considerados como mejor animado de los últimos tiempos.




nuestros ataques armados y uno para los movimientos de nuestra cabeza (como nuestra visión en primera persona). Asimismo tenemos el control de nuestros movimientos (o sea, hacer caminar a Altaïr) y un botón para los movimientos de la cámara. Por último, un botón controlará la intensidad con la que hagamos nuestros movimientos.
Volviendo al público en las calles, cada una de nuestras acciones afectará cómo después podamos realizar nuestras misiones. Si conseguimos completar algunas mini-quests previas a un asesinato, nuestro escape se verá ayudado por las personas a las que hayamos beneficiado completándolas. Si entregamos algunas monedas a algún mendigo en un callejón, y en nuestra ruta de escape pasamos por ese mismo callejón, en lugar de intentar detenernos a nosotros, retrasará a todo aquel que nos esté persiguiendo.
De la misma forma, si antes de un asesinato empezamos a saltar como locos contra las paredes en medio de la plaza central, empezaremos a llamar atención innecesaria hacia nuestra persona. Los guardias comenzarán a acercarse tratando de calmar a la multitud, mientras algunos de los civiles empezarán a ponerse nerviosos a nuestro alrededor.
Otra forma de llamar la atención es no medir nuestros movimientos. Si empezamos a caminar entre la gente, y tratamos de darle un pequeño empujoncito con el botón que controla los movimientos de nuestros brazos, pero sin regular la intensidad en ello, lo más probable es que empujemos a una persona de una forma completamente espectacular, lo que acabará en mucha gente rodeandonos y los guardias tratando de darnos todo su cariño. Si en cambio utilizamos el botón de intensidad, el empujón será perfectamente imperceptible para aquel que lo reciba, siendo sólo el paso de una persona que intenta caminar entre la multitud. De la misma forma es que podemos medir nuestros saltos, agarres y piruetas -entre otras-, y cada una de ellas llamará más o menos la atención de la gente que nos rodee.



### El moverse de las hojas

La capacidad de movimiento es impresionante. Basándose en las mismas técnicas en las que se basó Prince of Persia (aquella que últimamente es tan popular llamada Parkour - para más información sólo basta ver el comienzo de 007: Casino Royale), Altaïr es capaz de rebotar contra las paredes, mecerse en barandas, saltar en puntas de pie por pequeñas vigas, navegar a los saltos a través de los techos de las ciudades, aterrizar sobre cualquier personaje o usarlo como escudo humano, y mezclarse perfectamente entre la multitud después de toda una sesión de cada uno de los anteriores. La sola promesa de poder hacer todo eso con unos cuantos botones deja una única palabra en la boca de más de uno: "wow".
Asimismo, muchos movimientos fueron dados también a otros personajes, no solo a Altaïr. La ciudad está viva a nuestro alrededor, y se ve en cada movimiento, en cada respuesta. La mezcla étnica producida por la Cruzada causa que los idiomas se mezclen y la gente a nuestro alrededor se comunique de una forma diferente cada vez, dando una impresión de mayor realismo.
Un juego de estas características no puede no poseer un pequeño factor rolero que haga que nuestro personaje vaya obteniendo cada vez más y mejores movimientos, más velocidad y más utensilios grosos para llevar a cabo nuestros trabajos.




### Las sorpresas

Assassin's Creed es un reguero de sorpresas. Lo poco más que se sabe de la historia del juego, más allá de lo básico de lo que ya hablamos, es que introduce a la jugabilidad un factor sci-fi que lo hace muy interesante: la memoria genética. Mediante ella, Ubisoft Montreal nos explica que nosotros veremos el juego a través de los ojos de alguien que está viendo a través de los ojos de Altaïr. El por qué esto está sucediendo, la desarrolladora se privó de explicarlo, así que esta es una de las pocas sorpresas que se conservan acerca de la historia del juego hasta ahora. De todas maneras, el factor memoria genética ingresa un nuevo ingrediente a la ligera parte rolera del juego, en el que cada vez que avancemos un nivel, nuestras habilidades de supervivencia y nuestra energía se elevarán considerablemente.

### Las conclusiones

Más allá de toda sorpresa que se nos puede deparar, no hay sorpresa en decir que Assassin's Creed es capaz de lograr el título de juego del año. Por lo menos, hasta ahora, es uno de los más esperados y de los que generan mayor expectativa en los últimos tiempos. Su fecha de salida (aún incierta, pero dando vueltas alrededor de nuestro otoño) es uno de los secretos mejor guardados de Ubisoft Montreal. Tal vez porque ni ellos mismos la saben o quizá porque es mejor la sorpresa a la expectativa.
De todas formas, lo cierto es que Assassin's Creed promete dejarnos con la boca abierta. Las imágenes que fueron lanzadas, los trailers que dan vueltas por Internet, las entrevistas a Jade Raymond - todo no hace más que aumentar más y más la euforia a la hora de hablar del juego. No es poco lo que se sabe, pero es poco por no poder verlo con los propios ojos.
Assassin's Creed puede ser el mejor juego del año, y si las cartas son jugadas correctamente, seremos felices al anunciarlo durante el transcurso del mes de diciembre.

## LAS PLATAFORMAS

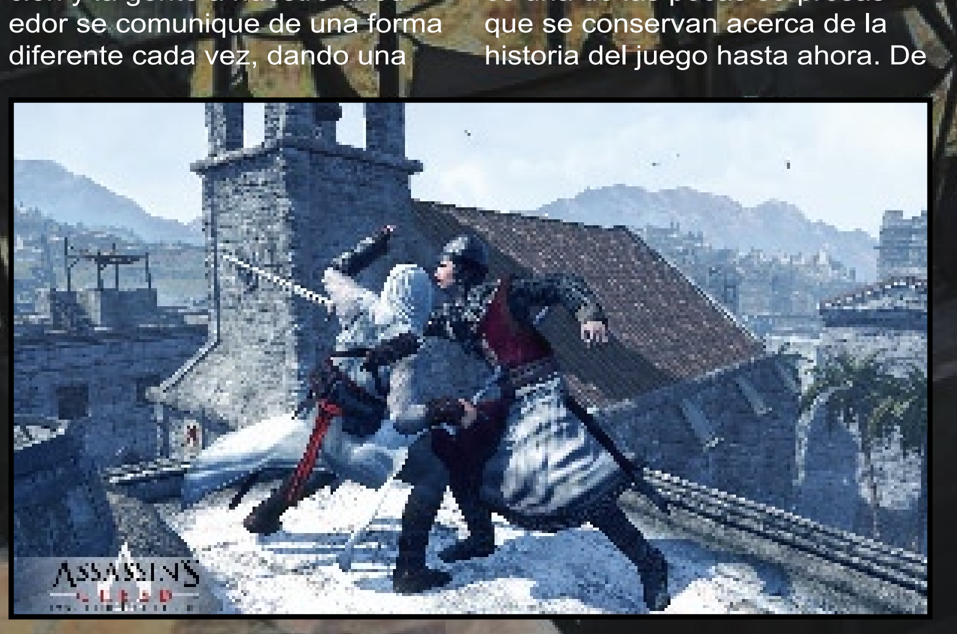
Assassin's Creed será un juego para múltiples plataformas, y en esto radica uno de los factores de la importancia que le da Ubisoft al título. Además de nuestra amada PC, el juego verá la luz también en Xbox 360 y en PlayStation 3, y las mayores diferencias por ahora se encuentran en el sistema de vibración del juego (ya que la PS3 carece actualmente del mismo). Tal vez este es el juego más ambicioso del año para la compañía francesa.






## EL FUTURO

Ubisoft, viendo las posibilidades que le daba el título, ha confirmado no hace mucho que Assassin's Creed será parte de una trilogía que tendrá (en algún aspecto que no arruinará la historia en ningún sentido, queremos creer) tintes futurísticos, algunos de los cuales ya se vislumbran en algunos efectos raros en la imagen de los trailers que están dando vueltas por Internet.



# reviews

JUECES, JURADOS Y EJECUTORES DE JUEGOS

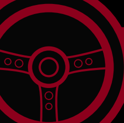
## nuestros generos



**arcade / acción:**
Abarca básicamente todo juego de plataformas, tercera persona o acción.



**aventura gráfica:**
Juegos de aventura, tanto point & click como otros sistemas que conserven el estilo de juego.



**carreras:**
Bolidos al volante o manubrio. Digamos que se entiende por si solo de lo que hablamos.



**deportes:**
Futbol, pasion de multitudes y otros deportes caen dentro de esta categoría.



**estrategia:**
Por turnos, en tiempo real e incluso tycoons y puzzles pueden encontrarse bajo este símbolo.



**FPS:**
First Person Shooters, o juegos en primera persona son los que se encuentran agrupados aqui.



**rpg:**
Los juegos donde deberemos desarrollar un personaje y relacionarnos en un mundo virtual.



## nuestro sistema de puntuación

| | |
|---|---|
| 90% - 100% [clásico] | Un clásico inmediato. Juego obligado para todos los fanáticos y no tanto, del género. Los juegos de esta categoria son altamente recomendados por nuestra revista y por ellos son acompañados de un icono que lo representa. |
| 80% - 89% [excelente] | Tiene todas las de ganar, salvo alguna que otra falla mínima por lo que no llega a clásico. |
| 70% - 79% [muy bueno] | No tendrá la calidad de un clásico pero aun así es un juego que seguramente vale la pena. |
| 60% - 69% [bueno] | Es entretenido, aunque con demasiadas falencias. Solo para fanáticos del género. |
| 50% - 59% [regular] | Último recurso del gamer desesperado. Si no queda otra se puede jugar, de otra forma no se justifica el sacrificio. |
| 30% - 49% [malo] | Definitivamente un juego que no vale la pena. Un libro de cocina es más provechoso. |
| 0% - 29% [patético] | ¡Juira bicho! Huyan mientras puedan de la cosa que haya caído en esta categoría. |





Procesador de 1.5Ghz – Placa de video de 128Mb – 512Mb de RAM - 9Gb de espacio libre en el disco rígido — requerimientos mínimos

Desarrollador: The Creative Assembly | Distribuidor: Sega | Soporte Multiplayer: 8 jugadores LAN / Internet — Ficha Técnica

# MEDIEVAL II TOTAL WAR

POR Daniel Falcón

**ESTA VEZ SOMOS LOS BUENOS...**

De vuelta en la edad media, en el segundo milenio, de la mano de The Creative Assembly y la serie Total War, pero esta vez niños míos, sólo con reinos Occidentales y Cristianos. Este juego me generó un conflicto al momento de jugarlo, y otro en el momento de escribir esta nota.
Antes que nada debo aclarar que en mi laburo todavía juego Medieval Total War (de aquí en más MTW), en parte porque tengo una maquinita vieja que no se banca cosas mucho más nuevas, pero también porque es un juego que me encanta. Las distintas unidades que tiene cada reino permiten, y obligan, a desarrollar estrategias distintas según sea la facción que controlemos. La infantería italiana es la más grossa de Europa, capaz de hacerle frente a cualquier otra infantería o caballería cristiana o musulmana, pero la infantería bizantina, y más aún la guardia varangiana, son sencillamente asesinas. Usar a Inglaterra en el segundo período con sus arqueros de arco largo sencillamente no tiene precio, y llevar adelante una campaña tardía con los almohades es realmente jevi, ya que su carencia de infantería pesada hace francamente jodidas las batallas.
Llegué a odiar a los pu*** sicilianos traicioneros (los que jugaron MTW saben de que hablo), y un poco menos a los un poco menos traicioneros turcos.

### - NONO, NONO, DESPIERTE, TIENE QUE ESCRIBIR DEL MEDIEVAL II...

A sí, bueno, volviendo al juego que nos ocupa, de haber llegado como continuación del MTW, hoy estaría hablando de la evolución gráfica del mismo, del cambio en la estética, del nuevo sistema mercantil, diplomático, misionero, de espías y asesinos, de las impresionantes batallas que se libran, de la mejora en el sistema de asalto a ciudades y castillos (que en el MTW me embolaba, usaba casi siempre la resolución automática).
Pero (sí, siempre hay un pero) en el medio vino el Rome, y este M2TW es casi un mod del Rome. ¿Cómo solucionar este dilema?

### ELIGE TU PROPIA AVENTURA

Para hacer justicia al juego, me veo obligado a hacer 2 notas:
*- Si jugaste al Rome, saltá al párrafo 23*
*- Si jugaste MTW pero no al Rome, seguí leyendo desde acá...*
*- ( Si no jugaste al Rome ni al MTW y ni siquiera al Shogun, matate. O mejor, dejá de leer pelotudeces y andá corriendo a comprar los tres juegos y sus expansiones, y jugalos YA)*

M2TW es un juego para los reinos cristianos temerosos de la Palabra de Dios. Nada de comandar a infieles perros musulmanes polígamos, comedores de niños y quemadores de bibliotecas; ni olvido ni perdón para los apóstatas bizantinos apartados del seno de la Santa Madre Iglesia; y tampoco podrás dirigir a los daneses, en cuyo reino todavía es dudosa su devoción al Señor, y la herejía campa a sus anchas. (Lástima, a mí me gustaban los bizantinos... –Calla, hereje)
Podrás elegir entre el Sacro Imperio Romano Germánico, Venecia (reino que siempre ha prestado su apoyo al papado), España, que sobradamente ha probado su fe combatiendo a los infieles moros, Francia, siempre dispuesta a combatir la herejía, o Inglaterra, que ha luchado contra los paganos nórdicos, galeses y sajones. Los cambios en el aspecto gráfico,





al que me referiré mas adelante, son muy grandes, pero la mayor diferencia aparece en la mecánica del juego.
A diferencia del MTW, en el mapa estratégico varios ejércitos de distintas facciones pueden estar presentes en la misma región, sin que ello implique automáticamente una batalla, y ni siquiera una declaración de guerra, aunque poner nuestras tropas en territorio de otro país sin acordar previamente derechos de acceso militar, empeorará nuestra relación con ellos. Para que se produzca una batalla debe atacarse directamente a otro ejército o a una ciudad o fortaleza.
Las batallas en sí son épicas, en las mismas está mejorado el papel de las unidades lanzadoras de proyectiles, muchas de las cuales pueden optar por arrojar flechas incendiarias (una belleza, sobre todo en batallas nocturnas). El asalto a ciudades y castillos sólo puede hacerse con armas de asedio (a menos que un espía infiltrado nos abra las puertas), pero los ejércitos que estén sitiando un asentamiento pueden construirlas in situ. Este aspecto está muy mejorado y realmente vale la pena manejarlo personalmente (en lugar de optar por la resolución automática, como en el MTW), pero hay que tener cuidado con las armas de asedio, sobre todo con las armas incendiarias, ya que los edificios dañados o destruidos durante el asalto estarán así cuando ocupemos la ciudad.
Las batallas en sí rara vez serán masivas ya que los ejércitos en general serán bastante reducidos, olvídense de tener 20 ó 30.000 unidades repartidas por todo el mapa, ya que sencillamente no les dará la guita para entrenarlas y mantenerlas.
En el tema ingresos, podremos enviar mercaderes a recolectar recursos en nuestro propio territorio o en territorio ajeno, incluso enemigo, aunque los ingresos serán mayores si existen acuerdos comerciales.
Los mercaderes de distintas facciones pueden atacarse entre sí para chorearse los recursos...en fin...
El aspecto diplomático ya no está limitado a hacer alianzas o declarar un cese del fuego, sino que pueden negociarse acuerdos comerciales, intercambiar información del mapa, ofrecer o pedir tributos, y hasta ¡convencer a otras facciones para que voten un nuevo Papa! Claro que primero tiene que palmar el anterior, pero eso tiene solución, ustedes me entienden...
Por otro lado, sobornar ejército enemigos resulta mucho más difícil que antes (adiós a una de mis tácticas preferidas, snifffff)
En cuanto a espías y asesinos, reaparecen las cinemáticas que acompañaban las misiones en el Shogun TW, hecho que a mí me resulta simpático. Pueden infiltrarse en ciudades enemigas, en las cuales los asesinos podrán intentar sabotear edificios, y los espías abrirnos las puertas si atacamos.
Las flotas pueden atacar a otras flotas, atacar puertos enemigos para bloquear su comercio, y también transportar tropas, para lo cual el ejército debe abordar los barcos, y la flota moverse al punto de destino.
La destrucción de dicha flota en el trayecto por fuerzas enemigas, implica la destrucción del ejército que transporta.
Un punto flojo es que las batallas navales todavía son de resolución automática, no existe la posibilidad de comandarlas.

## NIVEL DE DETALLE ASOMBROSO

¿Cuántas veces leí esta frase en el análisis de un juego?
Algunas veces era real, pero en la mayoría de los casos resultó ser una exageración, o tal vez un guiño hacia el desarrollador.
En este caso particular, está plenamente justificado. Hagan la prueba, acerquen la cámara a nivel del suelo en las batallas. Algunos soldados tienen barba, otros no; tienen cabello distinto; son distintas las corazas, los blasones de los escudos, los cascos; cuando los ballesteros con pavés están recargando, se ocultan tras los escudos para cubrirse de los proyectiles; cuando una catapulta va a disparar un proyectil incendiario, lo prenden fuego con una antorcha; se ve cuando limpian y recargan las bombardas. Una bala de catapulta encendida volando en la noche es más bella que ver el paso de un cometa con tu novia de la cintura.
Si hubiese amazonas o Valquirias guerreras, todas las batallas se seguirían con la cámara a ras del suelo…

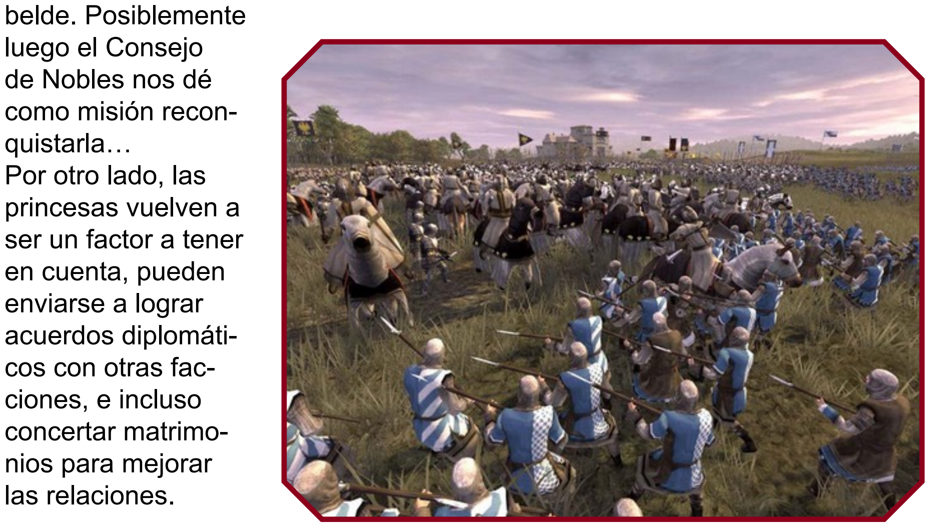
## ASPECTO GRÁFICO

El mapa estratégico ya no es un pergamino pelado sino un mapa con relieves donde aparecen los poblados, caminos, puentes, recursos, y los distintos tipos de unidades presentes, las cuales se desplazan a través del mismo hacia los objetivos marcados.
Pero donde se nos caen las medias es en las batallas, donde vemos cada una de las unidades presentes, las flechas y demás proyectiles volando hacia su destino, los soldados ardiendo en llamas por efecto de un proyectil incendiario, y si bien la vista desde arriba es la más útil para dirigir la batalla, se van a encontrar bajando a ras del suelo a cada rato para disfrutar del espectáculo gráfico.
El nivel de detalle de las unidades es asombroso, veremos a las unidades con los distintos tipos de armas, escudos y armaduras, con sus propios blasones, y dado que no se usa el mismo modelo para todos los soldados, estos se ven distintos entre sí, ya no parecen ejércitos de clones.
Ahora bien, todo este detalle gráfico tiene un costo, y poder jugar una batalla con muchas unidades en el campo con un alto nivel de detalle y un número razonable de fps, requiere una aceleradora de última generación.



## PÁRRAFO 23

Más allá del nombre de las facciones (ya no hay julios, escipones ni cartagineses), este juego presenta muy pocas diferencias con respecto al RTW, cambiamos legionarios romanos por infantería italiana, española o francesa, pero la mecánica del juego y la estética del mismo son casi indistinguibles.
Las misiones especiales ya no las asigna el Senado, sino el papado o el Consejo de Nobles, y las recompensas son nuevas unidades, dinero, y una mejor consideración del Papa, en lugar de cargos en el Senado Romano.
Pero en realidad parece más un mod antes que un juego nuevo.
Sigue habiendo los mismos problemas con el grado de satisfacción de la población y cada tanto tenemos revueltas, e incluso alguna ciudad puede pasarse entera al bando rebelde. Posiblemente luego el Consejo de Nobles nos dé como misión reconquistarla…
Por otro lado, las princesas vuelven a ser un factor a tener en cuenta, pueden enviarse a lograr acuerdos diplomáticos con otras facciones, e incluso concertar matrimonios para mejorar las relaciones.



El factor religioso nuevamente juega un papel importante, ya que la fe preponderante en una región influye en el estado de ánimo de la población.
El Papa puede declarar cruzadas contra ciudades en manos de los infieles y nos invitará a unirnos; no hacerlo en un tiempo determinado hará que nuestras relaciones con el papado empeoren. También ordenará un alto el fuego si un reino cristiano ataca a otro, y desobedecerlo derivará automáticamente en la excomunión. Esto nos hará susceptibles de ser atacados por cualquier otro reino cristiano, y a la vez aumentará el descontento en nuestras ciudades. Un bajón.

## SONIDOS

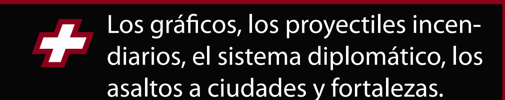
La música que acompaña al juego es variada, en un estilo similar a la música sacra en el mapa estratégico, para cambiar a un estilo semejante a las marchas al entrar en batalla, siempre con música de tipo medieval.
Los sonidos en el campo de batalla abarcan todo lo que uno pueda desear o imaginar: se escucha el galope de los caballos, el silbido de las flechas, el choque de espadas y escudos, el impacto de los proyectiles de catapultas o bombardas, el estrépito de una muralla al derrumbarse… por no hablar del crepitar de las llamas en un edificio que se incendia, o los gritos de desesperación de un batallón en fuga.

## RESUMIENDO

Me gustó mucho, sobre todo en el aspecto gráfico, a pesar de los escasos cambios desde el Rome. Una hermosa vuelta a la Edad Media.

## PUNTAJE

+ Los gráficos, los proyectiles incendiarios, el sistema diplomático, los asaltos a ciudades y fortalezas.



− Pocos cambios con respecto al Rome. Todavía faltan las batallas navales.

Un nuevo estratégico de la serie Total War, nuevamente ambientado en la Edad Media




EXCELENTE

Ficha técnica

**Requerimientos mínimos:** Procesador de 2 GHz – Placa de video de 128Mb – 512Mb de RAM - 3Gb de espacio libre en el disco rigido

Desarrollador: Most Wanted | Distribuidor: HD Publishing Sierra | Soporte Multiplayer: Hasta 8 jugadores por Internet / LAN

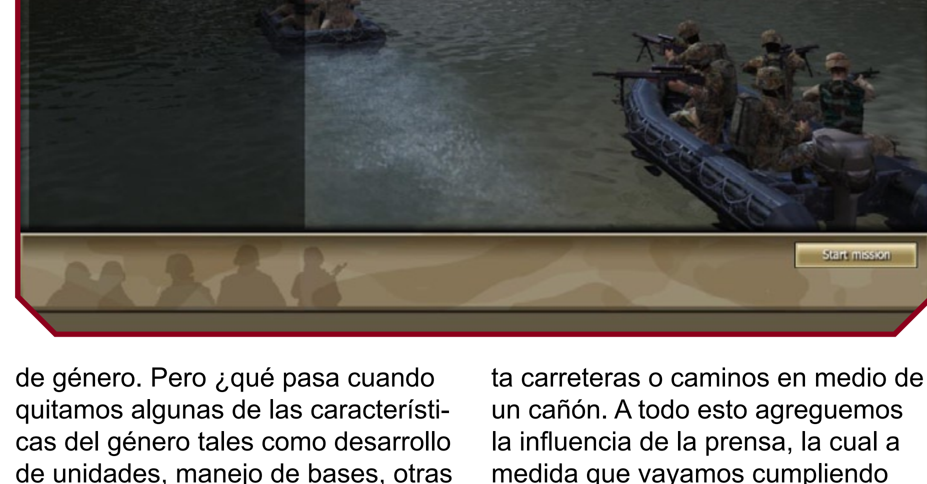
# Joint Task Force

POR Dario Sardella

## JUGANDO A G.I. JOE

Estamos en el año 2008. El mundo está en decadencia desde que distintos grupos terroristas mundiales se han unido en una organización terrorista originalmente llamada... MATAR. Pero ¡no teman! Que el G8, buenos como siempre, y la ONU, han decidido crear un equipo militar encargado de mantener la paz para combatirlos: ¡el Joint Task Force! Y de bonus, no solo patean traseros malvados, sino que se encargan de operaciones de rescate y cosas por el estilo. Y para peor... somos el bolu... el idio.... digo, el Mayor O'Connell (pero que visión, que originalidad, carajo) y nos han puesto a cargo de dicha fuerza mundial.

Mas allá de este cliché, la primera cosa que llama la atención es que es un juego de estrategia con unidades realistas y que para variar ¡no está ubicado en la segunda guerra mundial!

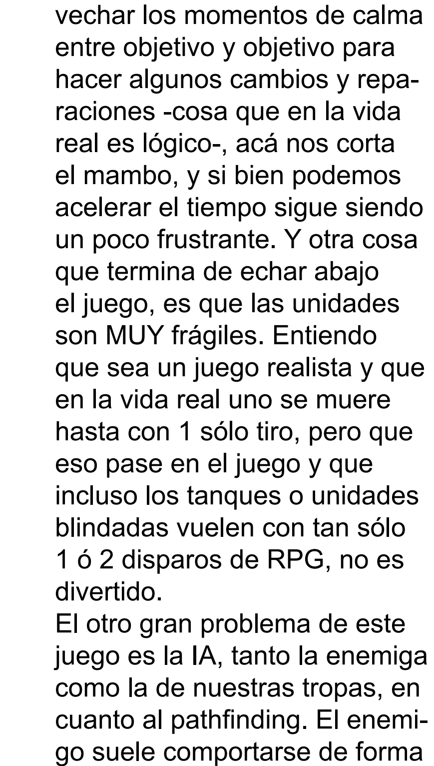



### ¡Mayor, las tropas están listas!

El género de la estrategia en tiempo real es algo exigente dado que requiere habilidades de organización, de cálculo, de estratega, de responsabilidad, etc., y no muchos están capacitados, o les gusta este tipo de género. Pero ¿qué pasa cuando quitamos algunas de las características del género tales como desarrollo de unidades, manejo de bases, otras cosas más, y las cambiamos por una formula de acción rápida en la que cualquiera puede participar? Veámoslo.

Para comenzar, quitemos la típica recolección de recursos, cambiémoslo por ganar dinero cumpliendo nuestros objetivos. No se construyen bases de la nada, por lo que las unidades no se compran así nomas, sino que tendremos que tomar puntos claves en el mapa que permitan la llegada de refuerzos, desde aeropuertos hasta carreteras o caminos en medio de un cañón. A todo esto agreguemos la influencia de la prensa, la cual a medida que vayamos cumpliendo rápido y efectivamente nuestros objetivos nos alaba, pero si somos descuidados en ambientes civiles y destruimos las ciudades por las que pasamos sin preocuparnos por las bajas inocentes... nos despellejan vivos y nuestros superiores recortan el presupuesto. Y para rematar no solo podemos contratar refuerzos del tipo militar, sino también ingenieros, los cuales cambiarán nuestro armamento en los vehículos si así lo requerimos, pudiendo convertir un humvee con lanzacohetes en uno con miniguns o algo por el estilo según lo requiera la batalla. Y los soldados vienen con armamento variado.

Hasta acá todo luce fantástico pero el juego peca de algo: pésima implementación. La interfaz es una pesadilla atómica, mal diseñada, poco efectiva. Y hace que el micromanagement de las unidades -que para colmo está orientado a una jugabilidad rápida y que requiere cambios en las unidades la mayor parte del tiempo- sea completamente caótico, aun pausando la acción y si bien podemos aprovechar los momentos de calma entre objetivo y objetivo para hacer algunos cambios y reparaciones -cosa que en la vida real es lógico-, acá nos corta el mambo, y si bien podemos acelerar el tiempo sigue siendo un poco frustrante. Y otra cosa que termina de echar abajo el juego, es que las unidades son MUY frágiles. Entiendo que sea un juego realista y que en la vida real uno se muere hasta con 1 sólo tiro, pero que eso pase en el juego y que incluso los tanques o unidades blindadas vuelen con tan sólo 1 ó 2 disparos de RPG, no es divertido.



El otro gran problema de este juego es la IA, tanto la enemiga como la de nuestras tropas, en cuanto al pathfinding. El enemigo suele comportarse de forma totalmente errática y cero organización, eso sumado al hecho de que no puede llamar refuerzos como nosotros, con lo cual termina de ser un objetivo casi todo el tiempo fácil, excepto por la fragilidad de nuestras tropas. Y el pathfinding, por dios, mejor ni hablo de él.

### - Mayor, nuestros vehículos...
### - ¿Están listos?
### - No, pero lucen bonitos.

La parte gráfica y física, es sencillamente soberbia si tenemos una máquina decente y que cumpla con los requerimientos mínimos. Tanto las unidades como su armamento lucen espectaculares y las explosiones son un orgasmo visual. Las unidades vuelan por los aires y los edificios y gran parte del escenario son destruibles. En misiones nocturnas, podremos eliminar las fuentes de luz a nuestro favor y en otro tipo de misiones podremos usar el derrumbe de edificios, carreteras suspendidas, o cosas por el estilo, para bloquear caminos al enemigo o directamente aniquilarlo, aunque nos cueste puntos ante la prensa.





### ¡Misión cumplida!

El juego prometía es innegable, aunque cumplió a medias. Y si bien soy un creyente de que aún puede haber ideas originales, estoy en contra de que ello afecte la jugabilidad. Joint Task Force es un juego con una historia interesante, que toca temas controvertidos, les da un ángulo de visión distinto, nos pone a cargo de un juego focalizado en el manejo de pequeños grupos de unidades y bajo estrictos límites financieros y claramente ideado para un juego rápido y divertido.

Pero analizando el juego aparte de las ideas, fracasa miserablemente como ya dije, debido a la pésima interfaz, IA, pathfinding, fragilidad de nuestras tropas -no es divertido que te gastes TODO el dinero en contratar tan sólo unos pocos vehículos o tropas más, y tengas que pasarte la mitad del tiempo reparándolos o curándolos, en caso de que no hayan sido totalmente masacrados por solo una minigun- y otros detalles como la patética actuación de voces. Y el multiplayer no merece un apartado dado su patetismo.

Realmente esperaba algo mejor.





Ideas interesantes, excelentes graficos, una jugabilidad que prometía


Que lo de arriba termine mal por su mala implementación

Otra idea genial... desperdiciada.




BUENO

Ficha técnica

Requerimientos mínimos: Procesador de 500 Mhz - Placa de video de 32Mb - 512Mb de RAM - 1 Gb de espacio libre en el disco rígido.

Desarrollador: Western Civilization Software | Distribuidor: Matrix Games | Soporte Multiplayer: Internet / LAN / PBEM hasta 2 jugadores

# Forge of Freedom: The American Civil War [1861-1865]

POR Roberto Venero

## ¿Para cuando uno de la de Marvel?

Como en casi todos los juegos, lo primero que hago es darle un vistazo al manual. Sorprendido quedé, al darme cuenta que este poseía el número de 250 páginas, de las cuales 200 hablaban sobre aspectos del juego en sí. Al llegar a la nº 20, lo revoleé sobre el escritorio y me dije "Si total, esto debe tener un groso tutorial". Qué equivocado que estaba.

### Complejidad jueguil

La customización que posee Forge of Freedom (FoF) es abrumadora. Luego de sufrir los largos minutos que carga para entrar al menú y elegir comenzar una nueva partida, tenemos más de 30 opciones para elegir. Desde activar la intervención diplomática extranjera, hasta incluir gobernadores, política, economía avanzada y un largo etc. Obviamente, esto sería desconcertante sin tener un tutorial que los explique. Por suerte, hay un mísero botón a un costado que nos permite jugar el tutorial.
Contento por no haber tenido que leerme el manualsote, empiezo la campaña. Salta la ventana del tutorial que nos comenta: "Acá tenés el mapa para mover las tropas, abajo a la derecha el minimapa, abajo los recursos. Ahora jodete, seguí solo"... Wow.

### Y me tuve que leer el manual nomás

Después de pasar por este... inconveniente, empecé otra campaña y






me pude mover un poco más cómodo que antes. Lo bueno de FoF es que podemos hacer que nuestra partida sea desde un simple juego de "avanzar y conquistar" hasta crear otra más completa que puede llegar a durar días.
En el aspecto técnico, es otra cosa. Por un lado, el mapa por el que movemos nuestras tropas está muy bien realizado. Por el otro, cuando hay animaciones en este, los FPS decaen de una manera increíble, aún en una máquina mid-end. Detestable la optimización que le dieron.
Cuando atacamos a otros ejércitos o lugares, se nos da a elegir dos tipos de batalla. La rápida y la detallada. Esta última es muy parecida a la de cualquier RTS pero por turnos. La rápida no la entiendo. Si la elegimos, una ventana cuadriculada aparece mostrando ambos escuadrones a los costados. Tenemos que moverlos a los distintos casilleros que poseen diversas acciones. Por ejemplo, movemos un par a la retaguardia, otro par al ataque frontal y otro al flanqueo. El enemigo hace lo mismo y al darle al "Ok", las tropas se mueven aleatoriamente por la pantalla y, eventualmente, se nos dice si ganamos o no. Supongo que hará algunos cálculos dependiendo de la posición de cada unidad, pero nunca lo explican muy bien.

En resumen, para los que busquen un juego de estrategia por turnos, completamente customizable, y sin que les importe leer el tremendo manual que trae, FoF es lo que buscan. Si quieren algo más simple, consíganse el Defcon.



**Puntaje**

+ Mapa pintoresco, música, extensa customización
- Tiempos de carga, pésima optimización técnica, batallas desconcertantes, te obliga a leer el manual como los mejores

Una especie de TEG norteamericano para exigentes

**50%**

**Regular**





Ficha técnica

Requerimientos mínimos: Procesador de 800 MHz - Placa de video de 32Mb - 256Mb de RAM - 230 Mb de espacio libre en el disco rígido

Desarrollador: Telltale Games | Distribuidor: Web Telltale y GameTap | Soporte Multiplayer: No posee

# Sam & Max Situation: Comedy

POR Roberto Venero

## Lights, camera... double-barred action!

Y el prometido segundo episodio finalmente llegó a las manos de los redactores de Gaming Factor. Debido al éxito que tuvo la primera entrega, no podíamos esperar menos de su secuela. ¿Está este episodio recién salido de las oficinas de Telltale a la altura del anterior? Ahhh, vas a tener que leer el resto de la review. Vago.

### - "Is that clock correct?" - "Well, it's only got one hand, so probably not."

Como no podía ser menos, la historia sigue siendo desopilante. Myra Stump, anfitriona de un programa de TV (imagínense a una Mirtha Legrand más gorda, más demandante y aún más charlatana que lo que es) se vuelve medio loca y decide encerrar a todos los de la producción con ella y hacer un programa non-stop. Obviamente, es la responsabilidad del "dúo dinámico" del perro y conejo detectives detener esta corriente de locura que parece estar afectando cada vez a más y más personas.

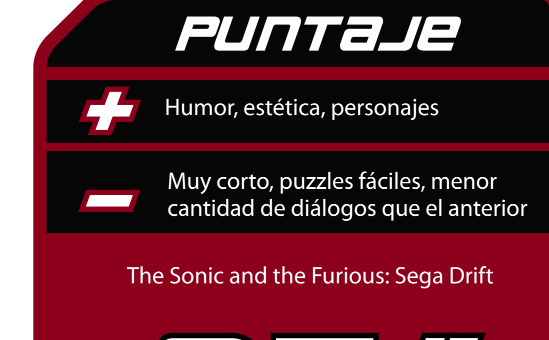
### - "Special. Buy 1, get 1." - "What a deal!"

El gameplay no cambió en nada con respecto a su predecesor, lo que no significa que sea algo malo. La mayoría de los lugares que visitamos y objetos y personajes con los que interactuamos anteriormente se encuentran en este título.




La acción transcurre aproximadamente un mes luego de los sucesos ocurridos en Culture Shock. El objetivo es, básicamente, entrar al canal donde se encuentra Myra Stump y liberar a los rehenes. Para eso, iremos al estudio de televisión para hacer de las nuestras. Pasaremos por distintos programas que parodian a algunos conocidos estadounidenses. Desde Embarrassing Idol (American Idol, anyone?) hasta Who's Never Going To Be A Millionaire (ni falta aclaración) pasando por una comedia y programa de cocina genéricos. Para poder ser invitados al programa de Stump, necesitaremos varios objetos que recogeremos a lo largo de la partida. Por ejemplo, para conseguir un contrato de grabación que nos pide, basta con convencer a los jueces de Embarrassing Idol de que cantamos bien. Estos puzzles no son la gran cosa. El hecho de que sean demasiado simplistas acorta aún más la duración de este episodio que ya es corto de por sí. En 2 ó 3 horas, podemos terminarlo sin mucha dificultad, para que se den una idea.

Situation: Comedy es un excelente juego con situaciones más que memorables pero que peca por carecer de una buena cantidad de diálogos y de una duración aceptable. Así y todo, sigue siendo una compra recomendadísima para todos los amantes de Sam & Max. No se olviden que el mes que viene sale el tercer episodio, "The Mole, The Mob, and The Meatball", de una temporada que promete brindarnos más locura absurda de la buena.



**Puntaje**

+ Humor, estética, personajes
- Muy corto, puzzles fáciles, menor cantidad de diálogos que el anterior

The Sonic and the Furious: Sega Drift

**85%**

**Excelente**

FICHA TÉCNICA
requerimientos mínimos: Procesador de 3.0 GHz - Placa de video de 64Mb - 512Mb de RAM - 4 Gb de espacio libre en el disco rígido
Desarrollador: Nu Generation Games | Distribuidor: Tri Synergy | Soporte Multiplayer: Vade retro

# DIRT - ORIGIN OF THE SPECIES

POR Roberto Venero

## ORIGIN OF THE BODRIO

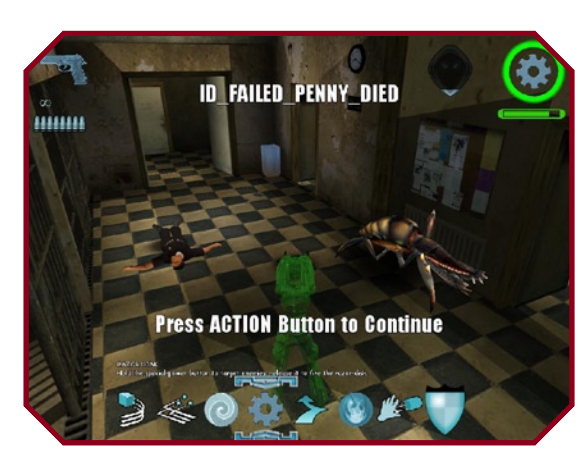
Imagínense esto: comenzamos el juego, no hay video introductorio. Nuestra personaje empieza en una celda abierta, pistolas en mano. Tiene un oso de peluche en la espalda que se mueve y dice "jijiji" de vez en cuando (WTF?). Salimos, rescatamos una mina de un bicho gigante y seguimos matando y matando. Groso, ¿no?... NO.

### UN FUMIGADOR POR ACÁ

Y no, no me estoy refiriendo a los enemigos que son todos muy parecidos, me estoy refiriendo a la cantidad de bugs que posee esta cosa. Desde el vamos, no entendemos una goma de la historia, si es que hay alguna. Los controles son horrendos. Cuando empezamos a mover a una chica punk, wannabe de Lara Croft, que tenemos por protagonista, sentimos que estamos patinando a una velocidad Mach 7. En cuatro pasos, hicimos 50 metros y patinamos otros 20, debido al uso de patines invisibles y la tardía respuesta de los movimientos.
Una vez que nos acostumbramos a la cámara deforme que se pone donde quiere y aprendemos a movernos sin chocarnos todo, nos metemos de lleno al juego. Bleh, ni merece ser llamado "juego". El primer nivel se pasa en 15 segundos, consiste en matar un escarabajo grande, salvar una doctora que se mueve como estatua y entrar a una puerta para --BUG-- Me tira al escritorio con error. Segundo intento, repito lo anterior, voy a




· Ladronesssss ·




pasar por la puerta --BUG-- Otra vez, pero la rep&#@ .Tercer intento, no salvo la minita, veo tremendo cartel que me dice "ID_FAILED_PENNY_DIED", el bicho empieza a dar vueltas en círculo, como dopado, ignorándome por completo, lo que no nos permite pasar de nivel. JAJAJA... ¿Por qué me toca revisar estas cosas? *Snif*
Con una reinstalación pasé esa parte, sólo para encontrarme con más de lo mismo: tiroteos sin sentido, escenas de video en tipo cómic con voces malísimas, bugs y crashes por doquier, etc, etc, etc... Si hasta el tutorial está bugueado, en una parte nos dice algo así como "Presione L1+R1 para hacer tal combo", como si de la versión de consola se tratara. *Sigh*
Encima tenemos poderes, son re-cool, ¿vistes? Podemos levantar las cosas y revolearlas, la telequinesi'. Con la pirokinesi', quemamos todo. También podemos dar vueltas en círculos, lentamente, lo que nos permite disparar 500 balas por segundo con una pistola que carga sólo una docena, re groso (Afano al movimiento que hace Max Payne cuando recarga en Bullet-Time). Y hay algunos más con brillitos copados. En fin, 0 originalidad y/o lógica en estos.
Para ir terminando, tengo que mencionar al viejo cheat "no-clip" que parece estar activado constantemente. Que bueno que es ver las cosas incrustadas en las paredes, suelo y cualquier otra superficie u objeto sólido.

Aunque tiene sus cosas buenas como... Nah, mentira, es un bodrio arcadón que te frustra a escasos minutos de instalarlo. Me harté. Denme una magnum, voy a visitar a la gente de Nu Generation.



**PUNTAJE**

+ Un par de poderes "cool", música zafable
− ¿Hay necesidad de aclarar todo lo malo?

Un bug de proporciones imperiales

**22%**

**PATETICO**

FICHA TÉCNICA
requerimientos mínimos: Procesador de 600 MHz o similar, 256MB de RAM, 4Mb de video y 200 MB en disco
Desarrollador: Clay Dreslough | Distribuidor: Sport Mogul Inc. | Soporte Multiplayer: No posee

# FOOTBALL MOGUL 2006

POR Gonzalo Lemme

## UN... EH... INDEFINIBLE

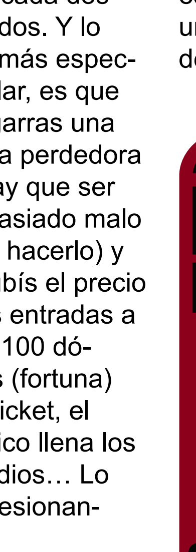
Y bueno, no hay muchos títulos afuera, y queda la escoria para analizar, lamentablemente, recibí este "juego".

### Y BUENO...

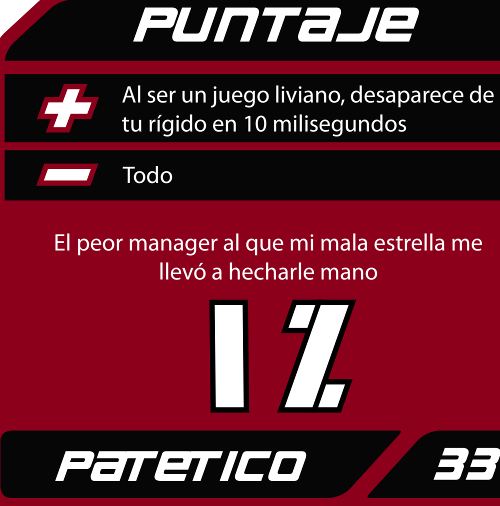
Hacía mucho pero mucho tiempo que no jugaba un manager de nada, sin embargo leí varias reviews en esta revista de Managers que lograron esa típica exclamación de: "Este lo tengo que conseguir" y cuando me destinaron esta nota y me dijeron que era un Manager me ilusioné, aunque lamentablemente de fútbol americano. Igual le tenía fe.
Y empecé… decir que la interface verde amarilla es poco llamativa, es un halago, no sólo es poco llamativa, sino que es fea, mal diseñada, un asco digamos. Los dibujos de los servicios que ofrecemos (pretzels, gaseosas, etc) son dibujadas por chicos de 2 años con suerte, verdaremente, un asco. Los rosters (listas de jugadores) son listas de jugadores con dos datos, precio y nivel de habilidad (del 1 al 100)

### "MECÁNICA" DE JUEGO.

Por más que estos enormes detalles fueron omitidos obviamente, lo groso (imaginé) estaba en la mecánica de juego. Un típico juego estilo manager, manejamos al equipo y casi siempre, las finanzas. Parece que a Sport Mogul Inc. le pareció mejor idea darle más importancia a lo segundo.
Ganar partidos sin modificar nada es tan fácil como hacer un par de clicks. Lo más interesante son las tranferencias, constantemente llegan ofertas del estilo, te ofrezco mis tres jugadores estrellas, por dos de tus jugadores de la banca. Cosas tan estúpidas como esa ocurren cada dos partidos. Y lo aún más espectacular, es que si agarras una racha perdedora (y hay que ser demasiado malo para hacerlo) y le subís el precio a las entradas a casi 100 dólares (fortuna) por ticket, el público llena los estadios… Lo impresionante también es que si le subimos el precio a los consumibles, digamos un vaso de gaseosa 20 dólares, las ventas no bajan.



Y como todas mis notas, le dejo un apartado a todo eso que suma para un juego, la ambientación. Repasemos, es un manager, usan cero imágenes, la interfaz es horrible, y debemos ser rápidos como una babosa para las finanzas… Entonces: ¿qué música es acorde a todo estos datos? Acertaron… Ninguna, y es así como este título duró apenas una hora en mi rígido, y creo que fue demasiado.



**PUNTAJE**

+ Al ser un juego liviano, desaparece de tu rígido en 10 milisegundos
− Todo

El peor manager al que mi mala estrella me llevó a hecharle mano

**1%**

**PATETICO**

Ficha técnica

**Requerimientos mínimos:** Pentium III o Athlon 1 Ghz, 128 MB de RAM, placa aceleradora 3D de 64 MB, 3 GB de espacio libre en disco

Desarrollador: Sonic Team Distribuidor: Sega Soporte Multiplayer: De 1 a 4 jugadores en la misma PC

# Sonic Riders

POR Walter Chacón

## YO SONIC, PIMP MY GEAR

Desgraciadamente son muchos los recuerdos de mi infancia que odio con toda mi alma, pero este juego me recordó uno bueno. Todavía escucho el "SEEEEEEGAAAAAA" la primera vez que probé Sonic, juego que me encantó… en realidad esa parte se vuelve nublosa. Lo que sí recuerdo es que el segundo pateaba culos terribles, pero bueno, historia del pasado. La juventud cambió y la onda de Sonic no podía ser la misma. Aparentemente los jóvenes de hoy en día no se conforman con los juegos de plataforma tan buenos de antes, ahora todos tienen que tener música electrónica, mucha velocidad y brillitos.




· Corran en cámara lenta delante de esa bola de fuego ·

### MY GEAR IS HELLUVA FAST!

Sonic Riders es un juego de carreras en tablas flotantes sacadas de Volver al Futuro II. El equipo es extremo y por lo tantos todos los personajes tienen actitud extrema. La historia es bastante tonta, apenas dándole sentido al por qué corremos: tres soquetes extremos se roban una chaos esmerald y Sonic & CIA fallan en capturarlos. Pero en una propaganda sobre un torneo de tablas extremas que organiza Eggman recuerdan a uno de los participantes y por lo tanto se anotan. También hay una segunda campaña que se destraba completando la original en la que encarnamos a los "malos" y tendrá un final muy boludo. Sacando el modo misiones, seguramente no tocaremos otra cosa. Las carreras se corren a mil por hora, teniendo que ser bastante rápidos a la hora de maniobrar en las pistas que dicho sea de paso tienen 800 caminos ocultos con caños para grindear y anillos que nos hacen volar, aparte de los típicos power-up del mapa, que desgraciadamente son instantáneos, lo que quita cierta estrategia que otros juegos de este estilo tienen. Las situaciones en que accidentalmente encontramos un atajo son muchas y aunque las conozcamos acostumbrarse a recorrer el mapa en forma óptima es muy difícil de alcanzar, cosa que debemos si queremos ganarle a la IA cabrona. Un agregado interesante es la corriente de aire que dejamos al ir a gran velocidad, haciendo que nuestros enemigos se suban en ella y viajen plácidamente, pudiendo alcanzar incluso mayor velocidad que la persona que están siguiendo. Una desventaja es que al estar en automático, si la corriente se corta en una curva cerrada nos la vamos a poner sí o sí, aparte que al no poder salir puede que nos perdamos atajos por los que justito pasamos. Otro detalle son los turbos que podemos usar, alcanzando mayor velocidad y golpeando a la persona que tenemos justo delante. El tema es que al excedernos dañaremos la tabla y tendremos que ir corriendo a boxes, así que cuiden la barrita y hagan muchas piruetas en el aire para regenerarla antes de pasar a mayores. Como último detalle, agarrando anillos subiremos de nivel, consiguiendo más velocidad, control y un mayor límite del turbo. Ojo, si se caen a un pozo o son golpeados los perderán todos.

En el aspecto técnico tenemos el típico problema de la configuración. La primera vez que abrí el juego estaba en modo ventana en 640 x 480 (uso 1280 x 1024, a 60 htz) y en las opciones no figuraba la maximización, ni siquiera el Alt + Enter ayudó, así que a configurar antes de ejecutar. Otro tema es el de los autos que hay en un par de mapas, haciendo de obstáculos móviles: cuando los tocamos pegamos un pequeño saltito que nos retrasa, ya sea yendo a mil y chocando de atrás que tocándolo de costado a dos por hora. ¿Y no hay forma de jugar por internet? Es un error muy feo ese.

Con una buena velocidad, gráficos sencillos pero lindos y una fea música electrónica en general, Sonic Riders es un juego entretenido si dejan de asquearse por la onda extrema de los personajes. Malditos sean.



**PUNTAJE**

+ Muy entretenido; el diseño de algunos mapas; se pueden poner las voces originales

– Configuración; no hay multiplayer por internet; la dificultad se va a la mierda; el final de la historia

The Sonic and the Furious: Sega Drift

**65%**

**BUENO**

FICHA TÉCNICA

requerimientos mínimos: Procesador de 1.7Ghz – Placa de video de 128Mb – 512Mb de RAM - 2.5Gb de espacio libre en el disco rígido

Desarrollador: SimBin | Distribuidor: Eidos Interactive | Soporte Multiplayer: Hasta 8 jugadores por Internet / LAN

# race: THE OFFICIAL WTCC GAME

POR Horacio Silvestri

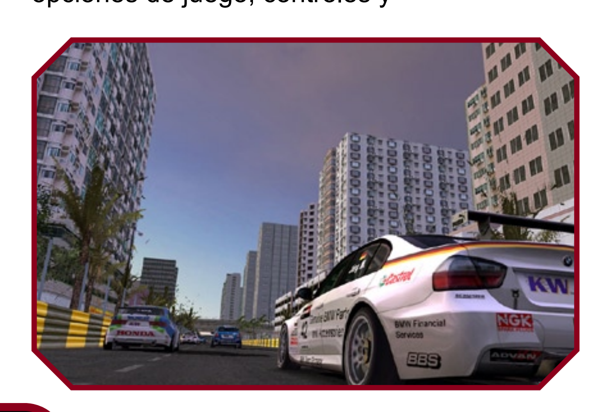
## SUBITE, SENTATE, CALLATE Y AGARRATE...

Cuando cayó en mis manos este simulador dije: "Ufa, uno más de tantos". Gran error. No fue así. Race es el juego de simulación del Campeonato Mundial de Turismo que la empresa SIMBIN lanza luego del afamado GTR2 que en su momento supo llenar de adrenalina nuestros monitores.
Partamos de la base de que este juego no es para iniciados sin experiencia en el manejo de vehículos en la PC. Tengan en cuenta que es un juego patrocinado por la FIA (Federación Internacional del Automovilismo) y generalmente esta entidad no patrocina productos de regular calidad. Es un gran simulador con todas las de la ley que incluye todas las variantes imaginables en las carreras, tanto desde los entrenamientos como en las finales de cada fin de semana. Pero ojo, a no asustarse; la configuración del juego nos permite arrancar en un nivel "novice" y entrarle a las "quick races" con todo para ir tomándole la mano a estas bestias del asfalto. Tenemos Alfa Romeo, BMW, SEAT, Peugeot, Honda, Chevrolet todos repartidos en un campeonato de diez fechas con las pistas mejor simuladas en un juego de PC, con todos los detalles que deben estar. Sin embargo se podría haber agregado algunas más para disimular ese gusto a poco que nos podría dejar el juego

### PONIENDO PRIMERA

Iniciamos siempre seteando las opciones de juego, controles y pantalla. Con respecto a los controles, lo aconsejable es tener un volante, lo cual nos permitirá sentir la simulación en todo su esplendor. En caso de no tener este dispositivo, un gamepad es una buena alternativa. Para usar teclado, la cosa se complica un poco porque, si bien es muy configurable, la respuesta no es la deseada, haciendo engorroso agarrarle la mano a los frenajes y mantener el vehículo sobre la pista. Igual, la sensación de manejo es hermosa, sobre todo al ver con que esmero se diseñó el cockpit del auto. Esto nos da pauta de que el nivel de detalle gráfico es excelente; el modelado de los vehículos, el sistema de daño, los decals, la pista con goma quemada se reproducen con total fidelidad.
Donde hay problemitas es en el entorno que rodea las pistas: los árboles se ven algo pixelados y el público parece como congelado, sacando así un poco de realismo al tratamiento gráfico en general.
Otro punto a favor es que el engine del juego se adapta perfectamente a pc's de gama media, dando gráficos de mucha suavidad y fluidez aún con gran carga de detalles.



### Y AHORA TE QUIERO VER...

Ya estamos listos para arrancar con el juego en sí. Elegimos el vehículo que más nos guste y nos lanzamos a hacer morder el polvo a nuestros contrincantes de acuerdo a los modos de carrera que elijamos, yendo desde la simple práctica haciendo algunas vueltas en los circuitos del juego hasta llegar a los campeonatos o bien los desafíos a los conductores rivales que encontramos en el juego. También tenemos la opción de multijugador para jugar on-line con hasta 26 contrincantes, opción muy recomendable para aquellos que tengan conexión.

### VAMOS DE PASEO...

Vayamos a analizar el manejo en general del vehículo. Para ello vamos a tener tres perspectivas externas y una perspectiva interna. Es muy recomendable manejar desde la perspectiva interna por el nivel de realismo que se logra, con una muy buena visual de lo que pasa a todo nuestro alrededor. Siempre hay que tener en cuenta que estamos en un simulador y, como tal, todas las gansadas que hagamos con el auto lo vamos a sufrir en carrera. Al vehículo se lo debe llevar de la manera más suave posible si queremos llegar a ganar alguna carrera o pelear el campeonato. Hay que tener cuidado con los radios de giro y los tiempos y distancias de frenado (Ojo, esto lo digo en caso de jugar con caja automática, tengan en cuenta que la caja manual habilitada va a dificultar mucho más el juego y quizás nos quite algo de diversión). La inteligencia artificial de los contrincantes es sublime, en los niveles de mayor dificultad no nos perdonan una, así que a agarrarse del volante y a pelearles con todo.
Con respecto a las reglas de las carreras, tenemos que portarnos como un gentleman, cualquier trampa que hagamos, choquemos a un contrincante para sacarlo de pista o queramos acortar camino en una curva o chicana, el juego nos lo hace pagar con un "stop and go", una recarga de tiempo al final de la clasificación o directamente la exclusión del vehículo de la carrera.



### ... EN UN AUTO FEO

Otro apartado muy interesante es la carga de lastre. Arrancamos el campeonato con 20 Kg. de lastre, ahora bien, a medida que vayamos ganando carreras o figuremos en posiciones de avanzada, nos van a ir agregando lastre hasta un máximo de 80 Kg. con lo que nuestro autito irá perdiendo performance a medida que pasen las carreras al igual que ocurre en nuestro Turismo Carretera o TC 2000. De esta manera a aquellos autos que pasábamos como postes al principio, nos van a dejar como tortugas con la carga de peso adicional que llevamos; aparte vamos a notar un incremento en la dificultad para manejar el auto y un mayor desgaste de cubiertas a lo largo de las carreras.





Otro punto a tener en cuenta son los daños que le provoquemos al auto a medida que avanza la carrera, por eso digo de tratar de llevarlo lo más suave posible. La pérdida de rendimiento por golpes o por mal manejo es notable y en algunos casos puede llegar a ser frustrante. Un ejemplo simple: salen de pista, van a la leca, chocan el guard-rail, cuando vuelven el coche se asemeja a una coctelera, la dirección se va al diablo, las suspensiones parecen una cama elástica y nuestra rabia sube a niveles no deseados con el consabido destrozo de pads, volantes y teclados. Lo que sí son notables son los cambios climáticos que alteran tanto la visibilidad como el manejo del auto: podemos empezar una carrera lloviendo y en el medio de la misma sale el sol y hay que entrar urgentemente a boxes a cambiar ruedas de lluvia por slicks porque sino tiramos la carrera al demonio. Y lo que menos queremos es que eso ocurra.
El sonido de los motores es alucinante. Han logrado tal perfección que es posible saber quién nos pasa o quiénes nos acosan con solo escucharlo. Si tienen un equipo de sonido 5.1, recomiendo usarlo a full, pero eso sí, deshabiliten la opción de música, parece para las películas de James Bond, queda más desubicada que murguero en velorio.

### ¡GANE LOCO, GANEEEE!

En definitiva, estamos ante un juego que hace pegar un salto de calidad en la simulación de carreras. Si les apasionan títulos como NFS o FlatOut, olvídense de esto. Si buscan competir de verdad, meter mano en los autos que corremos, mejorarlos con sutiles toques a la suspensión, aerodinamia o relación de caja y utilizar la estrategia para vencer, no dejen de probar este juego. 

## PUNTAJE

+ El modelo gráfico y de daños; los coches (increíbles); la inteligencia artificial de los contrincantes; la fluidez general del juego

− Algún pixelado en los paisajes; la música

Uno de los mejores simuladores de carreras




CLASICO

**Ficha técnica**

**Requerimientos mínimos:** Procesador de 1.6 GHz – Placa de video de 16Mb – 256Mb de RAM - 1Gb de espacio libre en el disco rígido

Desarrollador: Nadeo | Distribuidor: Focus Home Interactive | Soporte Multiplayer: Hasta 8 jugadores por Internet

# Trackmania United

POR Gonzalo Lemme

## DIVERSIÓN A GRANDES VELOCIDADES

Es interesante ver como evoluciona un juego (o un estilo de juego muy marcado, en este caso) en casi 17 años. Hace varios años jugaba por primera vez al Stunts!, un juego donde armabas tu pista y luego podías correr en ella, con rulos, túneles, saltos y demás agregados que hacían de tu pista casi interminable. Es cierto que TrackManía no tiene mucho que ver con Stunts! pero que las similitudes existen, eso sí es cierto.

TrackMania United posee un rico diseñador de circuitos, con miles de pistas, terrenos, saltos y demás elementos para armar grandes recorridos. Stunts también lo poseía, entonces la diferencia está en la cantidad y calidad. Si bien en estos 17 años muchas -para no decir casi todas- las cosas cambiaron en cuanto a los juegos, la idea está vigente, y lo primero que me dije al jugar la primera carrera fue: "Qué parecido al Stunts!"
A pesar de todo, no es el objeto de esta review hacer una comparación de estos títulos.




### CAMPAÑA DE UN JUGADOR

La campaña singleplayer es la antesala al multijugador online, pero a la vez sirve de tutorial y es bastante entretenido, aunque repetitivo. A su vez, esta campaña está dividida en tres secciones (Carrera, Puzzles y Plataforma) de las cuales son destacables las primeras dos, ya que la plataforma es más que aburrida.

¿Aburrido por qué? El modo plataformas es aburrido porque nuestro buscamos ganar una carrera en una plataforma elevada. El objetivo es hacer un buen tiempo sin caernos de esta plataforma. Definitivamente, un sistema de carreras poco interesante.

El modo Carrera como bien su nombre indica son… Carreras. En ocho distintos tipos de terrenos (estadio, playa, bahías, nieve, rally entre los mejorcitos) cada uno presenta su tipo único de automóvil, como por ejemplo, la nieve presenta una camioneta con buen agarre a las pistas, el Rally presenta autos de rally y el estadio, autos de carreras de alta performance, para mencionar algunos. Cada vehículo tiene sus ventajas y desventajas, y el modo carrera es ideal para aprender a usarlos a todos. El objetivo, sin embargo, está lejos de ser un tutorial, sino todo lo contrario, aquí debemos ganar una medalla -completar un circuito y marcar un tiempo por debajo del estipulado- en cada circuito del nivel. Un nivel es un grupo de cinco circuitos con cierta dificultad, entre los cuales se encuentra el nivel fácil hasta el extremo. Entonces podemos decir que cinco tipos de dificultad con cinco carreras en cada uno son veinticinco carreras por terreno, y por suerte, el juego es rápido y adictivo. Les aseguro, veinticinco carreras no es mucho.

Luego viene el Puzzle, aunque les recomiendo que usen el modo de construcción antes para adecuarse a todas las piezas. Este modo es bastante entretenido ya que une el modo carrera con el modo construcción. ¿Cómo? Fácil, tenemos una llegada y una salida, y muchas veces checkpoints, desde la llegada se debe trazar un recorrido con una cantidad de piezas ya establecidas por la computadora, pasando por todos los checkpoints (si los hay) y llegar hasta la meta. Hasta acá suena fácil, pero el tema es que luego debemos correr en nuestra pista y mejorar el tiempo que la computadora establezca. Éste es, sin dudas, el modo que más atrapante.



### ¡CONSTRUYENDO!

Como dije al principio, el modo constructor se caracteriza por dos ítems: variedad y cantidad. De las dos abundan, y es lo bueno. Hacer una pista de tres niveles verticales (es decir, un nivel en el piso, otro más alto y un tercero más alto todavía) es fácil y entretenido. Hay pistas con agujeros, diseñados para estos multiniveles, y un terreno para aprovecharlo realmente grande. Sin embargo, un grave, gravísimo error. No se puede utilizar contra la computadora, es decir, mi pista va a ser únicamente utilizada frente a otras personas reales.



### DIVERSIÓN EN LÍNEA.

Mucho no se puede decir del modo en línea, sólo que le agrega al juego oponentes reales, pero lo que es importante es el sistema de Ladder (puntuación) global y por países, sumadas a las competencias internacionales que se hacen. Se otorgan a cada jugador puntos para gastar en un "shop virtual". También se obtienen puntos al ganar carreras, al marcar nuevos records, etc. Además cabe decir que se le agregó un sistema P2P para el pasaje de mapas que lo hace genial.

Como siempre, guardo un pequeño párrafo para estas cosas (ambientación y demases), y debo decir que la ambientación es fantástica. Cada estilo de juego tiene su música característica y entretenida, es decir que en el desierto predominará la música country y en el circuito, música algo movida. Sin embargo, el menú tiene una música electrónica que personalmente termina de aburrir sin recambio y muy, pero muy, repetitiva.

### EN CONCLUSIÓN

Diversión rápida, sin necesidad de ser un maestro al volante, y que a muchos nos recordará viejas épocas. Sinceramente, recomendado para todos aquellos que no son perfeccionistas respecto al tema de manejo.




ESTO ME RECUERDA A METEORO

### PUNTAJE


El juego es genial, no pide una gran computadora. Linda gráfica, a pesar de los requerimientos


Es repetitivo, doscientas carreras de las cuales cincuenta son muy parecidas, el menú es infernal. El problema mencionado en la construcción.

Un juego de carreras simpático, muy parecido al Stunts! De 1990




MUY BUENO

Ficha Técnica

**requerimientos mínimos**
Procesador de 3.0 GHz - Placa de video de 128Mb con soporte para Pixel Shaders 3.0 (son brillitos) – 1 Gb de RAM - 7 Gb de espacio libre en el disco rigido

Desarrollador: Ubisoft Montreal | Distribuidor: Ubisoft | Soporte Multiplayer: Hasta 16 jugadores por Internet / LAN

# Rainbow Six: Vegas

POR Roberto Venero

**NUNCA ANTES TE SENTISTE TAN ELITE**

Años atrás, Red Storm Entertainment desarrolló un First Person Shooter Táctico llamado Rainbow Six, el cual sería el primer paso a la creación de una franquicia bastante importante. Pasada casi una década desde ese entonces, nos llega otro nuevo título de la saga, esta vez de la mano de Ubisoft, el cual dista bastante de sus predecesores.

### ¡CON HISTORIA HOLLYWOODENSE INCLUÍDA!

Rainbow Six: Vegas, un port de la Xbox360 (que ni se nota, gracias al glorioso trabajo de Ubisoft), se centra en la acción, mientras que los titulos anteriores de Rainbow Six se enfocaban más en el aspecto táctico. Y aunque ir al mejor estilo Rambo no siempre suele dar resultados positivos, es posible solucionar las misiones sin tanta planificación anticipada.

La simple historia nos pone en la piel del teniente Logan Keller, liderando a un par de soldados en una misión en México, cuyo objetivo es el de detener a los terroristas de turno. No pasará mucho tiempo para que los “terror” rajen secuestrando a nuestros compañeros y nos amenacen con matarlos si no los dejamos en paz. Después de este rotundo fracaso, se le dan órdenes al teniente para ir a Las Vegas a encontrarse con su nuevo equipo y el objetivo de seguirle la pista a los malosos y “limpiar” algún que otro casino por el camino.

### “SMOKE THIS!” - DIJO EL NEGRO CON GRANADA DE HUMO EN MANO

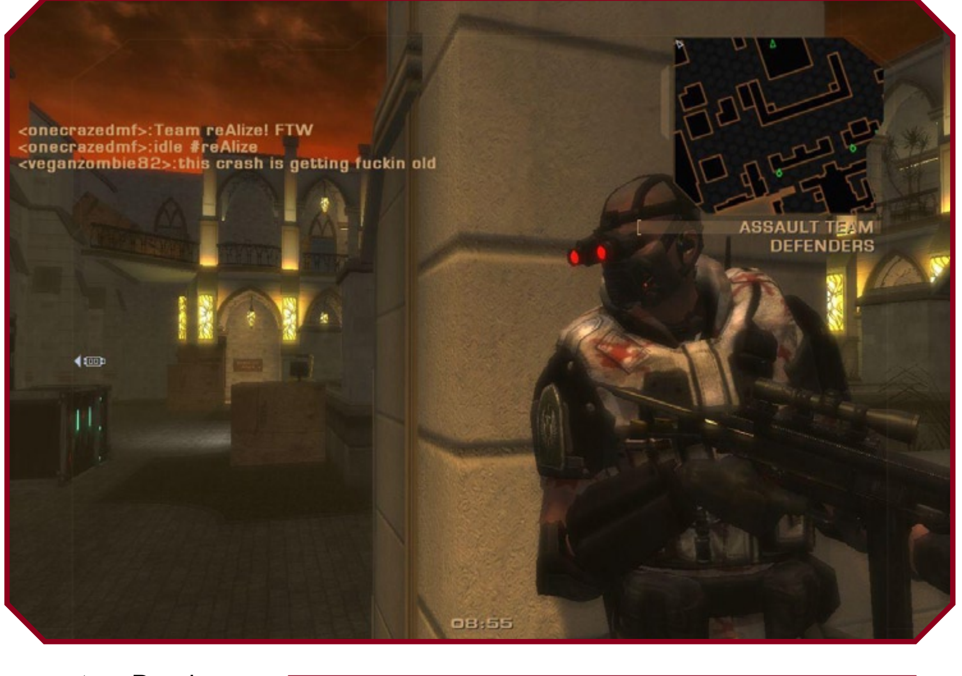
Junto a un africano-británico experto en demoliciones y un chino/coreano/japonés experto en electrónica, se nos asignarán misiones cuyas localizaciones varían bastante. No sólo visitaremos los impactantes casinos ficticios, sino que también pasaremos por otros lugares más genéricos como restaurantes, laboratorios, obras en construcción, etc. Todos lo suficientemente abiertos como para darnos la posibilidad de escoger que camino tomar.




Antes de cada misión, podremos elegir el armamento con el que empezamos. La vasta cantidad de armas (más de 25 entre pistolas, escopetas, rifles y ametralladoras), armaduras, explosivos y gadgets (tales como las gafas de visión nocturna, las termales, una camarita para pasar debajo de las puertas y ver que hay del otro lado emulando a Sam Fisher en Splinter Cell) disponibles agregan rejugabilidad a una campaña que nos toma unas 15/20 horas promedio en terminar. Una experiencia que se nos hace algo corta pero disfrutable.

Rainbow Six: Vegas se vé y se siente realista. Cada pared, caja u obstáculo será una bendición ya que nos cubriremos seguido. Un par de tiros bien puestos son suficientes para tumbarnos y tener que volver a cargar. Si bajan a nuestros compañeros, en cambio, podemos decirle al otro que le dé una inyección, vaya a saber uno de qué, para que se ponga de pie. O también podemos hacerlo nosotros mismos. Otra cosa, no hay barra de salud. Al igual que Call of Duty 2, si nos dispararon y alcanzamos a escapar, en unos segundos estaremos como nuevos. Aunque tal vez esto último no sea tan “realista”. Es por eso que hay que ser muy cuidadosos y no olvidar que nuestra partida depende de un sistema de checkpoints para grabar (malditas consolas), parecido al que vimos en Ghost Recon: Advanced Warfighter, pudiéndose llegar a volverse frustrante si vamos a lo loco. La cobertura es un “must”, y por suerte tenemos la posibilidad de asomar nuestra arma y disparar sin ver con tal de no poner en riesgo nuestro cuerpo.





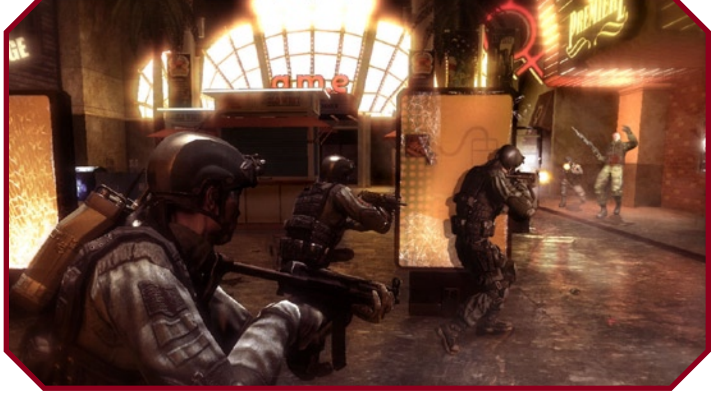

### GROSURA VISUAL

En la parte técnica, lo único que hay para decir son obviedades. Tenemos a los modelos de los personajes que llegan a ser lo suficientemente realistas para un juego de este estilo, y las texturas y calidad de los escenarios ique son impresionantes. Lo mismo se puede decir para los efectos de luces y sombras. Obviamente que para disfrutar esto al máximo es necesario una placa de video bastante potente. Con decir que necesita sí o sí soporte para Pixel Shaders 3.0 para correr, se imaginarán que solo unos pocos afortunados pueden jugar a Vegas. Por otro lado, el diseño de los niveles está muy bien realizado. Hay espacio de sobra para cubrirse y casi nunca nos deja sin saber a donde hay que ir. Los efectos de sonidos cumplen con su parte. La música, aunque escasa, es buena y los disparos de las armas suenan correctamente.



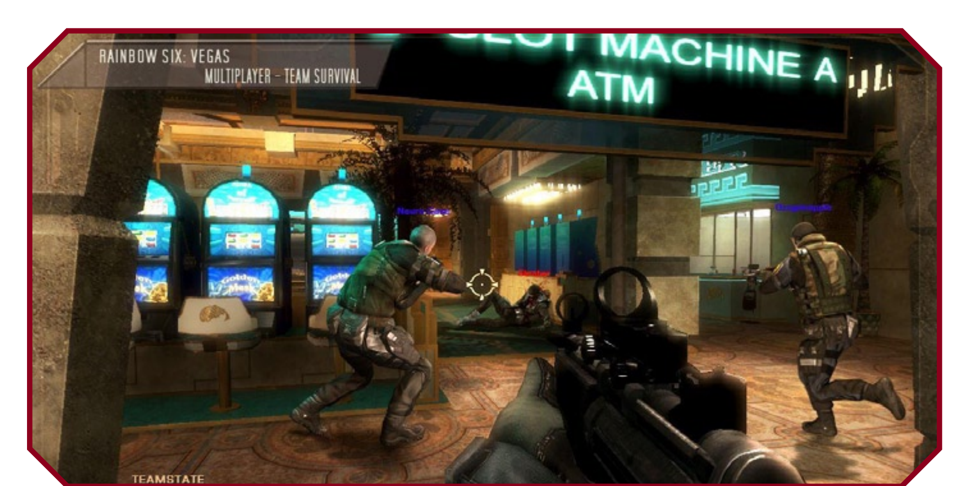
### TEAM-WORK FTW!

¿Terminaste la campaña singleplayer y te quedaste con ganas de más? El multiplayer, siempre y cuando tengamos una conexión a Internet que se banque este juego, la rompe. Para empezar, tenemos, nada más ni nada menos, que 8 modos. Estos son Survival, Team Survival, Retrieval, Sharpshooter, Team Sharpshooter, Co-Op Terrorist Hunt, Attack & Defend y la campaña en cooperativo. Como ven, hay para todos los gustos. Desde simples deathmatchs hasta una especie de capturar la bandera, entre otros. Todos son divertidos si el equipo en el que estamos no está repleto de novatos y personas con complejos severos de death-wish (esos que se mandan y rushean el frente enemigo, que terminan muertos a los dos segundos, para volver a respawnear y acusar al que lo mató de cheater por que lo hizo de un solo tiro). El cooperativo es magnifico si se respeta lo anterior. El trabajo en equipo es bastante importante en este modo. Si todos los jugadores se saben los mapas, no van a a tener problemas en tomarle el gusto a esto.



### CONCLUSIÓN

Los verdaderos fans de las entregas anteriores se sentirán algo frustados al ver que la esencia táctica ha sido un tanto opacada por la acción pura y directa. No obstante, Rainbow Six: Vegas nos garantiza una experiencia grosa, llena de adrenalina y de disparos, muchos disparos... Siempre y cuando nuestra máquina pueda correr semejante bestia, claro está.




## PUNTAJE


Acción, efectos gráficos y de sonidos, gran cantidad de armas, el multiplayer


Requerimientos muy elevados, la historia es media simple

La continuación del FlatOut.




EXCELENTE

Ficha técnica
requerimientos mínimos: Procesador de 2 Ghz - Placa de video de 128 MB - 512 Mb de RAM - 4.6 GB libres en el disco rígido
Desarrollador: Bethesda Softworks | Distribuidor: Bethesda Softworks | Soporte Multiplayer: No posee

# THE ELDER SCROLLS IV OBLIVION: KNIGHTS OF THE NINE

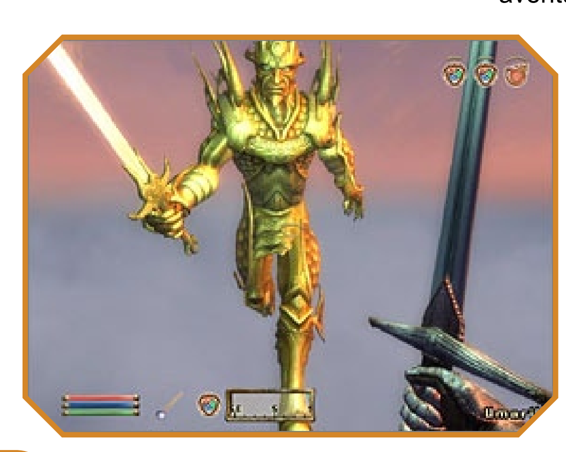
POR Gabo Longhin

## LOS CABALLEROS DE ARMADURA NO-OXIDADA

Sin dudas Oblivion fue uno de los juegos más importantes del 2006, la cantidad de horas de juego que posee sumado a sus excelentes gráficos hicieron de este título uno de los grandes éxitos del año. Sin embargo en algunos puntos fue un paso atrás con respecto a su antecesor, Morrowind. Justamente uno de los grandes faltantes de esta cuarta entrega de The Elder Scrolls es la poca cantidad de facciones que hay en el juego. Y a eso apunta Knights of The Nine.
A diferencia de los otros add-ons disponibles en el site de Bethesda (los cuales vienen incluídos en la versión retail de Knights of the Nine), la quest principal no llega mediante un cartelito que nos avisa que hay que hacer, sino que debemos encontrarla nosotros.

### A PEREGRINAR POR CYRODIIL

Una vez desempolvada mi armadura, y con mi fiel daedric longsword a mano, decidí investigar qué pasaba en este mundo expandido. No pasó mucho hasta que me encontrara con un hombre de fe, el cual aterrado me contó que la iglesia de Anvil habia sido desacrada. Era claro que allí deberia comenzar mi búsqueda, y fue un profeta que todos creían loco, quien me llevó a peregrinar a lo largo de toda la provincia imperial, un lugar que todavía tenía secretos que descubrir, desafios que superar y enemigos que obstaculizaban mi camino. Pero todas esas cosas que ya exisitían en la provincia imperial no impidieron que realizara mis plegarias a las 9 divinidades. Sólo de esa ardua manera podía ser apto y tener las bendiciones para enfrentarme al mal: el inmortal Umaril.



### ¿CÓMO MATAR A AQUEL QUE NO TIENE VIDA?

Una visión fue necesaria para devolverme la fe, y saber cómo poder vencer al mal. Sólo las reliquias de los Caballeros de las Nueve Divinidades tienen el poder necesario para poder llegar al desafío final, y así limpiar una vez más el mal de la faz de esta tierra. Poco a poco fui juntando la armadura y armas, esparcidas a lo largo de esta tierra, ya plagada de lugares donde aventurarme. Fue una ardua tarea, digna de un caballero, ya que fue necesario encontrar un santuario perdido bajo el agua e incluso enfrentarme a fantasmas de antiguos miembros de la orden para poder poner en mis manos esas preciosas reliquias. La batalla con Umaril no fue sencilla, pero el camino del caballero me había dado todo lo necesario para poder salir victorioso del encuentro.

### VUELTA A LA DURA REALIDAD

Knights of the Nine no puede considerarse una expansión, ya que solo agrega esta gran búsqueda relacionada con la facción que da nombre al título. No agrega nuevos enemigos (fuera de la quest), ni tampoco armas especiales o algún nuevo tipo de armadura que puedan conseguirse en otros calabozos de Cyrodill. Oblivion sigue siendo un juego que puede entrenerlos muchas horas, pero por ahora el mejor contenido adicional se puede encontrar en la gran comunidad de modders que hay para este juego.








Ficha técnica
requerimientos mínimos: Procesador de 1.6 GHz – Placa de video de 64Mb – 256 Mb de RAM – 6 Gb de espacio libre en el disco rígido
Desarrollador: EA LA | Distribuidor: EA | Soporte Multiplayer: Internet / LAN hasta 4 jugadores

# BATTLE FOR MIDDLE EARTH 2, THE WITCH KING

POR Federico Arazi

## Y JUSTO CUANDO CREISTE QUE LOS RTS NO PODÍAN VOLVERSE MÁS GENÉRICOS...

Era una noche tormentosa, afuera llovía, y adentro, también llovía. Y de repente knock knock knock.
Era mi peor pesadilla, otro RTS de EA; ¡Nooooooooooooooo!. Mientras me recuperaba en el hospital, pude deducir que eso fue sólo una mera alucinación sujeta a mis dos semanas en coma. De todas formas, lo peor no había comenzado, un oscuro futuro oscurecía mi oscuro porvenir, tenía que hacer el review de la expansión del Battle for Middle Earth 2. En un principio cuestioné la vida misma, mis creencias filosóficas, mi ciega fe en Sid Meier, para luego comprender la realidad: El jefe de redacción me odia. De todas formas, tenía que hacerlo, y aquí esta:

### EMPECEMOS POR EL FINAL:

“Entonces me decidí por desinstalar el juego, luego de darme cuenta que seguir pegándole al escritorio no iba a hacer del juego una experiencia agradable”. Créanme cuando les digo que no es joda.

### EL (OSCURÍSIMO) PASADO:

Ahora entremos en una estructura de review más tradicional, ya que más de uno de ustedes debe estar puteádome por hablar tantas boludeces sin decir nada del juego todavía.
Para comenzar, les quiero recordar que es el Battle for Middle Earth 2 (BFME2). Ese juego fue, básicamente, lo mismo que el BFME1 sólo que te dejaba hacer tu base en cualquier lugar, tenía gráficos más lindos y te permitía armarte un héroe a medida. Dicho eso, ahora queda recordar que el BFME1 es un juego de estrategia como cualquier otro. Como CUALQUIER otro, con la común y corriente mecánica de “construí tu ejercito lo más rápido que puedas, bajo una filosofía de piedra papel o tijera”.
En otras palabras, el BFME2 y su expansión no son más que juegos de estrategia comunes, con una historia chotísima que contradicen libremente todo lo escrito y/o pensado por Tolkien alguna vez. Pero eso sí, con gráficos muy lindos, al pedo, pero muy lindos; y una banda sonora -igualita a la de las películas de El Señor de los Anillos- muy buena, que te ambienta perfectamente en... una Tierra Media que jamas existió, salvo en las mentes brillantes de EA.

### EL (TEDIOSO) PRESENTE:

Pasando en detalle a la expansión, The Witch King, centra la historia detrás de (adivinaron) Witch King,el jefe de los Nazgul (esos que vuelan en una suerte de dragones negros). La corta campaña de siete misiones muestra como The Witch King reaparece en la tierra media, 2000 años antes de Frodo y su pandilla, reuniendo varias facciones malvadas para formar el reino de Angmar y destruyendo al antiguo reino de Arnor durante el proceso. Uno entonces pensaría que esta expansión tiene dos facciones nuevas: Angmar y Arnor. Bueno, no, solo Angmar. Arnor son humanos genéricos, bleh. Los Angmar dependen mucho de los trolls, de forma que no tienen caballería sino estampidas de trolls y cosas locas por el estilo. Lo único que llega al nivel aceptable en esta expansión son algunas de las misiones de la corta campaña, que muestran cierto dejo de innovación, ejemplos serían una donde tenés que ir recuperando partes de un cristal u otra misión donde tenés que corromper almas mientras resistís ataques del enemigo.... contra reloj... otro punto que vale destacar es que la IA del modo de Guerra por el Anillo (War of the Ring) fue mejorada substancialmente del BFME original.


· Rushea y vencerás ·

### CONCLUYENDO EN UN SINTÉTICO ABSTRACT DE CIERRE:

Este juego les puede costar la salud estructural de los muebles cerca de su alcance inmediato, algo de pelo, y mucha adrenalina en gritarle al juego y particularmente a EA. Asi que, a no ser que sean de esos que “tienen que tener, hacer y contemplar” todo lo referido a la tierra media y Tolkien, ahorrense este juego. No lo vale.



# Cooling parte 3

POR Alejandro Hernández

## SILENCIO

Mucha gente convive diariamente con computadoras que podrían ser comparadas con un Boeing 747, no porque vuele, sino por su ruido.
Algunos de ustedes ya se percataron de este hecho, otros lo ignoran por todavía no haber conocido lo maravilloso que es tener una computadora silenciosa.

Antes de continuar, debemos advertir dos cosas.
Primero: este artículo complementa la información y consejos dados en nuestros dos números anteriores.
Segundo: entrarán en un mundo desconocido, del cual no hay regreso. ¡BHU HA HA HA HA!



### TURBINAS Y CONTROLADORES

Las turbinas son las mayores causantes de ruido en nuestras computadoras, y para colmo en la mayoría de los casos contamos con un mínimo de tres de ellas, procesador, tarjeta de video y fuente de energía.
Dado que las más caras son aquellas que tienen una mejor relación flujo de aire – ruido y que a 12V son más silenciosas, la mejor opción es comprar o construir un controlador de turbinas.
Hay dos tipos de controladores, reguladores de voltaje y PWM (Pulse Width Modulation).
PWM trabaja enviando pulsos,



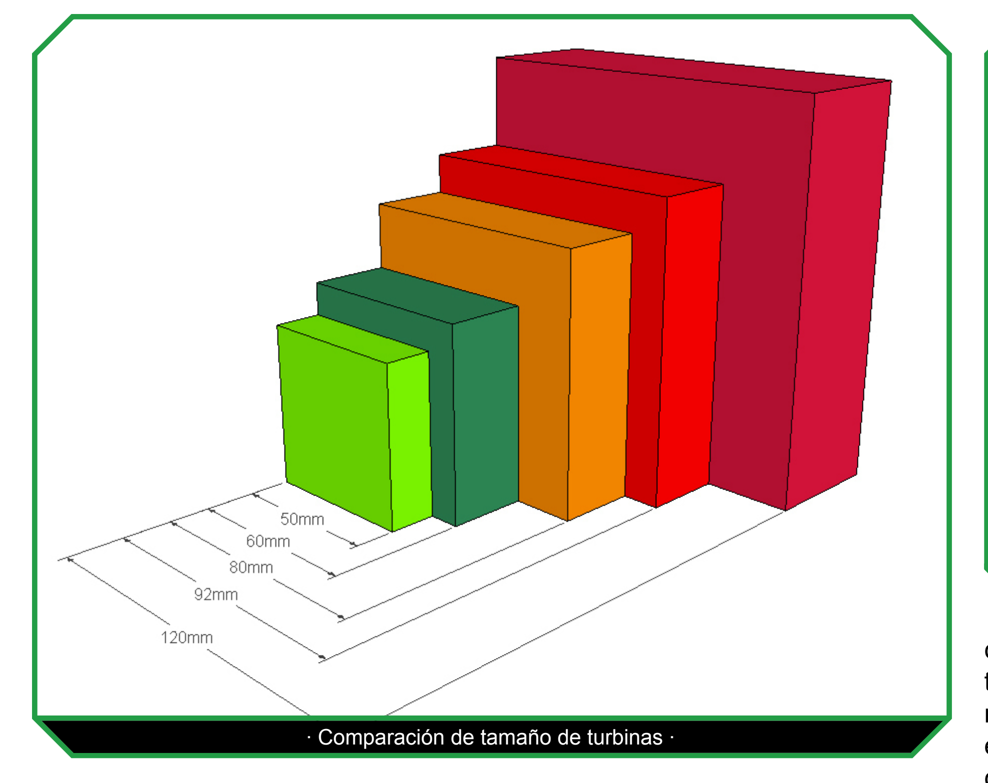
· Evitemos esta clase de cosas ·

cuantos más envía en X tiempo, mayor las RPM de la turbina.
El controlador nos permite comprar turbinas más baratas y despreocuparnos del tema ruido, ya que con él podremos regular el voltaje o la cantidad de pulsos, y así poder controlar tanto el flujo de aire como el ruido que generan.
Eso no es todo, también nos permite bajar las RPM cuando nuestro procesador se encuentra IDLE, o cuando es invierno y la temperatura ambiente es menor y no es necesaria tanta refrigeración.
En caso de querer construir tu propio controlador de turbinas, en nuestro foro contamos con una guía detallada paso a paso, y si aun tienes algún problema o duda podrás contar con nuestra ayuda.



### EL TAMAÑO IMPORTA

Esto es algo que afecta tanto a disipadores como a turbinas.
Es importante decir que para aquellos componentes que requieren un disipador, de nada sirve tener uno de tamaño diminuto y encima poner una turbina de tamaño industrial.
Por supuesto que el material, diseño y tecnologías que lo compone tiene impacto, pero una característica de gran importancia es su tamaño, ya que el calor podrá dispersarse más por su mayor volumen, y su mayor superficie de contacto con el aire facilita aun más la refrigeración.
Siempre utilicen turbinas tan grandes como sea posible, ya que estas pueden mover una misma cantidad de aire que una de menor tamaño, pero con menor ruido, o una mayor cantidad de aire con el mismo ruido.
No olviden que también hay turbinas de un mismo tamaño en cuanto a sus lados, pero de diferentes profundidades. Como ejemplo, en cualquier lugar podemos conseguir una turbina de 120mm que tenga una profundidad tanto de 25mm como de 38mm. Por supuesto, cuanto más profunda, mejor.
A la hora de elegir un gabinete es recomendable que el mismo tenga espacio suficiente para colocar una turbina de 120mm en su parte frontal como trasera.



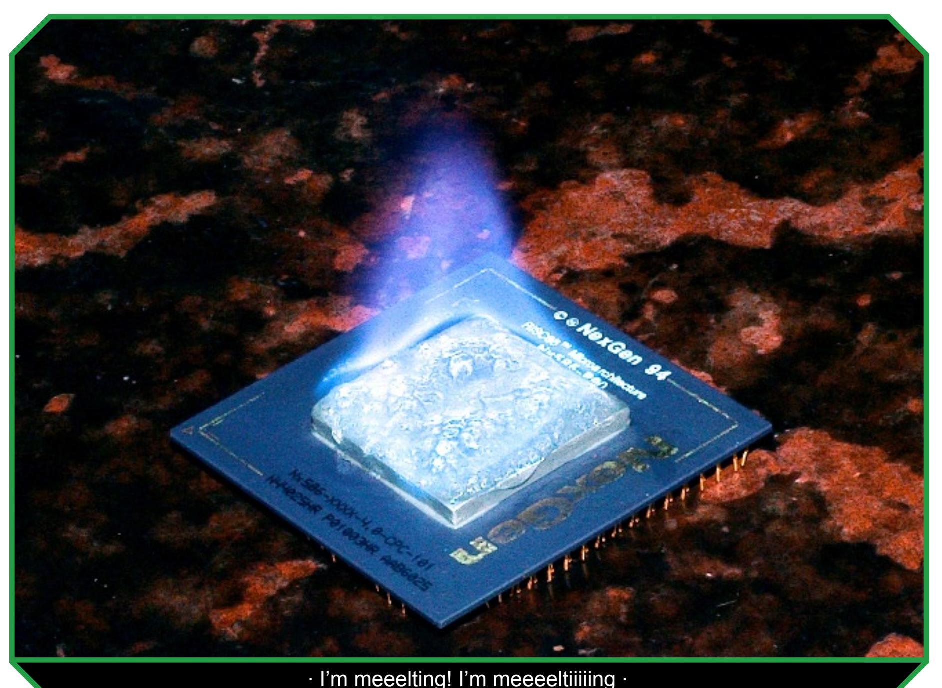

· Comparación de tamaño de turbinas ·



· Ñami. Digo, shhhhhh ·

### ELIMINANDO RESTRICCIONES Y ELIMINANDO RUIDO

Las rejillas son culpables de restringir el flujo de aire y provocar una mayor generación de ruido.
Cualquier objeto que este cerca de una turbina, provoca que el ruido sea mayor. Pueden hacer la prueba ustedes mismos, coloquen una de sus manos cerca de una turbina y notaran como se incrementa el ruido.
Recordemos que el cometido de una rejilla es que uno no pueda introducir accidentalmente sus dedos en una turbina, y a su vez restringir lo menos posible el flujo de aire. Estos dos puntos no son tomados en cuenta por rejillas que vemos con diferentes dibujos hechos por corte laser.
Varios gabinetes y fuentes de energía traen rejillas con malos diseños, por lo cual es conveniente cortarlas. Para hacer eso se puede utilizar un alicate o cualquier otro método de corte. Siempre que se corte metal en el gabinete hay que tener especial cuidado con los restos metálicos que surjan del corte, porque estos pueden provocar un cortocircuito si llegaran a entrar en contacto con cualquier circuito de cualquier placa. Es recomendable retirar todos los componentes que se encuentran adentro del gabinete, efectuar todos los cortes, limpiar cuidadosamente los restos metálicos y una vez hecho esto volver a colocar los componentes.
Es recomendable quitar todas las rejillas y dejar solo aquellas que creamos que pueden evitar que nos cortemos algún dedo.
En caso de necesitar una rejilla, es conveniente usar la del tipo metálico, tipo cable. El que sea metálica hace que sea robusta, y su diseño no restringe tanto el flujo de aire.
Otro pequeño detalle a tener en cuenta es que pocas son las turbinas cuyos marcos tienen forma de círculo, y más aquellas que tienen una tendencia hacia una forma cuadrada.
A pesar de esto, varios fabricantes de gabinetes, fuentes de energía, y personas que realizan cortes para colocar turbinas, utilizan un agujero con forma circular.



· I'm meeelting! I'm meeeeltiiiiing ·



### MALAS VIBRACIONES Y GOLPES

Un problema común son los golpeteos debido a tornillos sin terminar de atornillar, basta con que revisen que todos estén debidamente atornillados.
Algunos fabricantes de gabinetes utilizan una especie de arandela de goma para montar los discos du-



· Rejilla a usar y ejemplo de rejilla a sacar ·

ros de una manera no rígida, así la transferencia de vibraciones hacia el gabinete se ve drásticamente disminuida. En caso de no contar con este sistema, se puede utilizar una bahía de 5 ¼ y montar al disco duro por medio de bandas elásticas o de esas que se utilizan para atar el pelo. Otro método casero es colocar goma espuma sobre alguna superficie y apoyar al disco duro sobre el.
En cuanto al montaje de las turbinas existe una especie de tornillo de goma que va colocado a presion, o también se puede utilizar un pedazo de goma espuma.

### Disco duro

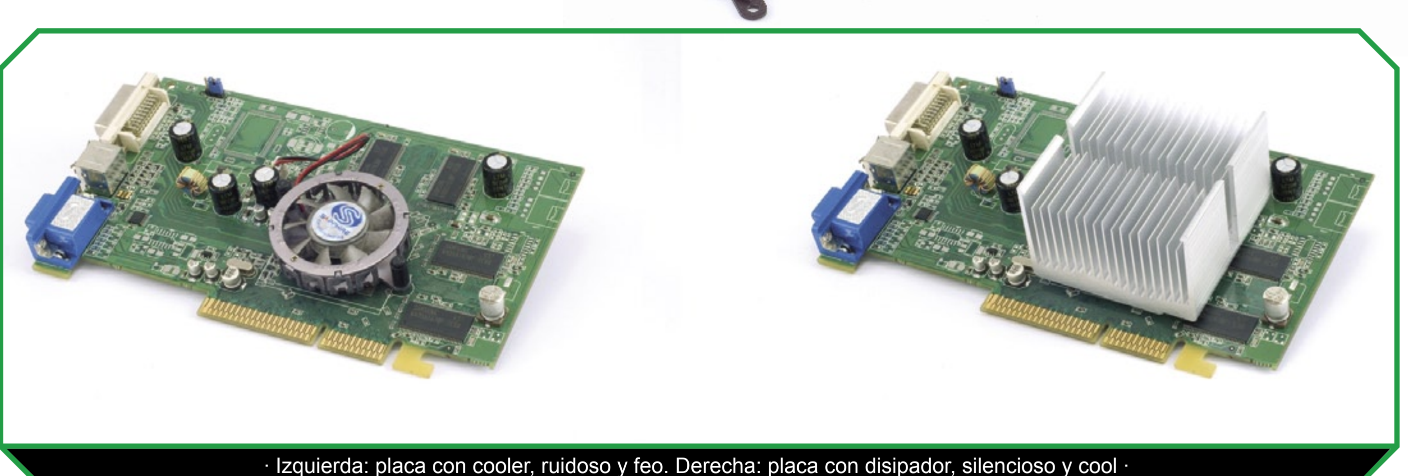
En sus especificaciones, aparte de encontrar datos respecto a su velocidad, podemos encontrar datos de su nivel sonoro, tanto en IDLE como cuando está en pleno funcionamiento; un dato más a tener en cuenta a la hora de comprar uno de ellos.
En cuanto a su refrigeración, por ningún motivo compren esas turbinas que van colocadas en su parte inferior No son otra cosa más que una máquina de ruido y por su escaso tamaño apenas pueden mover aire. Si deciden colocar una turbina en la parte inferior, la mejor opción es utilizar una turbina de 92mm, que es más o menos el ancho de un disco duro.
En este mismo artículo describiremos otro método aun mejor.

### Procesadores

Un procesador no hace ruido, pero genera calor, y el calor no genera ruido, pero es por él que te-nemos que usar disipadores y turbinas, y es ahí donde entra el tema ruido. En las especificaciones técnicas de los procesadores podemos encontrar su consumo de energía, y así saber cuanto calor va a generar. Por supuesto, cuanto menos calor genere, menos refrigeración vamos a necesitar, por ende vamos a poder bajar las RPM de nuestra turbina encargada de refrigerarlo, y así disminuiremos el ruido que genera.
Alguna gente se acordara de los famosos Athlon XP y Duron de AMD, o el Prescott de Intel al cual se apodo "Preshot", todos ellos conocidos por alcanzar altas temperaturas.

### Matar dos pájaros de un solo tiro

Cuantas menos partes móviles tengamos en nuestra computadora, menos ruido y menos vibraciones vamos a tener. Si ponen una turbina, traten que esta refrigere dos cosas a la vez, en lugar de una sola, así matan dos pájaros de un sólo tiro.
Como ejemplo, pongan una turbina en la parte inferior frontal del gabinete, y atrás de ella los discos duros. De esta manera van a introducir aire fresco al gabinete y refrigerar sus discos duros a la vez. Vean que posibilidades tiene su gabinete y planifiquen cuidadosamente que mejoras pueden hacerle.



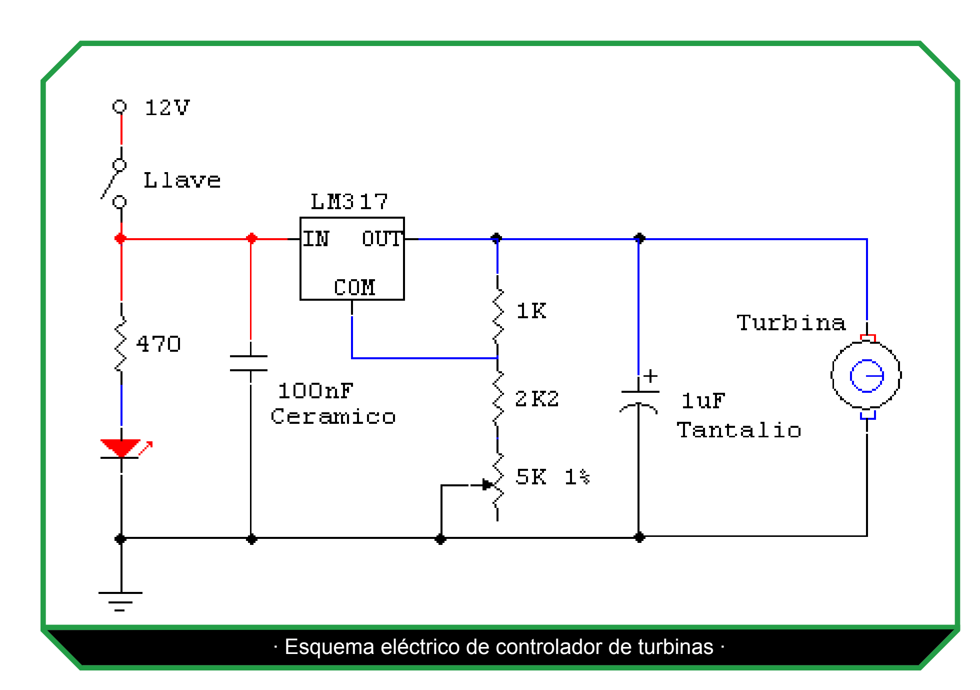
· Izquierda: placa con cooler, ruidoso y feo. Derecha: placa con disipador, silencioso y cool ·

| | FBA12G12L1A 120x38 | FBA08A12H1A 80X25 | FBA08A12M1A 80X25 |
|---|---|---|---|
| dBA | 30 | 32 | 28 |
| CFM | 68.9 | 39.6 | 32.1 |

· Tabla comparativa de turbinas Panaflo ·

### Los aventureros

Para aquellos que se animen a meter un poco más de mano, correr ciertos riesgos y dedicar un poco más de su tiempo, va lo siguiente.
La turbina más ruidosa es por lo general la que se encuentra en la tarjeta de video.
Hay dos opciones a la hora de eliminar este problema, usar un disipador fabricado por un tercero o uno casero.
El riesgo y tiempo empleado para adaptar un disipador es mayor que si utilizáramos un disipador hecho por un tercero, pero tiene como ventaja su menor precio y que lo podemos hacer a nuestra medida.
Los disipadores para Socket A o 370 son una buena opción ya que son extremadamente baratos y contamos con varios tamaños y diseños. Si optamos por este ultimo método, hay que tener especial cuidado con el peso ejercido sobre la ranura de la placa madre donde va instalada la tarjeta. También debemos tener cuidado que el disipador no este tocando algún componente eléctrico de la tarjeta o vamos a obtener un cortocircuito y una tarjeta de video que va a poder ser usada sólo como pisapapeles.



Utilicen un disipador tan grande como sea posible. La idea es eliminar la necesidad de una turbina, si es que la refrigeración obtenida con ese disipador es suficiente y la temperatura del procesador de video es normal, o en caso de necesitar una turbina que esta pueda trabajar a muy bajas RPM.
Hay otro componente que puede verse beneficiado por el uso de disipadores, el disco duro.
Como disipadores podemos usar por ejemplo aquellos empleados en los viejos procesadores Intel Slot 1, aunque una mejor opción es tratar de encontrar algún pedazo de aluminio con forma de U cuadrada, o uno que es comúnmente usado como riel para ventanas corredizas. Como anécdota puedo decir que en una ocasión utilicé un apoyabrazos de una silla de playa, como ven, la imaginación no tiene límites. Para montar los disipadores en el disco duro la mejor opción es agujerear el aluminio y atornillar ambos disipadores a sus laterales, donde antiguamente se lo atornillaba al gabinete.
La intención de todo esto es utilizar un método de refrigeración pasivo, esto quiere decir el no tener la necesidad de utilizar un dispositivo auxiliar, como por ejemplo una turbina, para lograr la refrigeración requerida.

Estos no son los únicos métodos para reducir ruidos y vibraciones, pero creemos que son los más baratos, que insumen menor tiempo en realizar y que tienen un mayor impacto.

· Esquema eléctrico de controlador de turbinas ·

# Voyage Century

POR Gonzalo Lemme

**BARCOS, MMORPGS, EN FIN...**

Un juego que infecta sitios con publicidad es un juego que por lo menos potencial tiene, si no, no habría tanto gasto. Generalmente estos juegos son o por lo menos fueron pagos, y hay alguna promoción como "Dejamos de ser pagos" o "Trial de siete días". Es raro ver entonces, que un juego tenga en siete sitios distintos (de juegos, y admito que fue de casualidad) tanta publicidad, y que además sea F2P (Free to play: Gratis para jugar). Y no es que son sólo siete sitios, sino que generalmente yo recibo en mi mail, oportunidades de Betas, Alphas y updates de juegos que alguna vez probe o suscribí, y generalmente reviso sitios alternos, como por ejemplo GuildWiki (cuando hay un update de Guild Wars), en sitios así encontré esta publicidad, y creanmé, el tamaño aquí importa.




## VEAMOS ENTONCES

Debo aclarar antes de seguir, que Voyage Century es un MMORPG en estado Beta, y que su salida es indefinida, sin embargo, la beta esta en estado abierto, es decir, juega cualquiera, y no hay miles de bugs como los habría en un Alpha o Closed Beta.
No hay muchos MMORPGs que se desarrollen en su mayoría en un navío, ni tampoco uno donde la acción "a pie" sea una característica muy importante, pero secundaria. Es cierto que en varias quests (misiones) necesitamos caminar, es cierto también que la economía se encuentra mayoritariamente en tierra, pero entonces: ¿por qué es secundaria? Es secundaria porque es fácil subir las habilidades individuales de pelea en tierra, es fácil subir las habilidades económicas terrestre (más adelante prometo explicar el sistema económico), lo que es difícil es subirte a un navío, enfilarte a la próxima ciudad sin tener problemas. Una tormenta nos otorga el doble de experiencia de manejo, pero nos lastima la nave. Navegar es cosa de hacer click, pero evadir piratas no. Y son molestos, y no les gusta que los estorben. Generalmente, solucionan eso a los cañonazos.

## SISTEMAS DE ECONOMÍA Y PELEA

Hay dos tipos de economía: terrestre y marina. La marina es simple, o te convertís en un barco transporte, es decir mover bienes de una ciudad a otra y manejar grandes caudales de dinero, y a la vez realizar la ardua tarea de pesca, cuyos resultados son moneda corriente, o te convertís en un mercenario. Esta a mi parecer es la mejor (y más divertida), sin embargo, como todo MMORPG, para la parte de PVP necesitamos un nivel avanzado. Aun así, destruir navíos piratas nos convierte en alguien agradable, o destruir la armada de una ciudad, en alguien desagradable. Por supuesto, cada acción tiene una consecuencia, por ejemplo, destruir naves del ejercito romano causará una rápida caída de su respeto hacia nosotros, y si nos convertimos en una plaga para ellos, toda su ciudad será enemiga nuestra. Cada vez que matamos un navío dejará ítems, marineros y oro, esencial en este juego. Por último tenemos el sistema de explorador, es el más arriesgado, debido a que debemos explorar tierras poco habitadas por jugadores y muy habitadas por piratas, lo mejor, practicar mucho el arte de la guerra para saber como defenderte bien, y ganas de morir al principio.

## OBJETO DEL JUEGO

Muchos juegos de este género y sobre todo los gratuitos no tienen objetivo, son leveleá hasta el hartazgo, y convertite en el mejor de todos. Otros tienen torneos a que apuntar. Este título en particular es convertir nuestro clan en el mejor de todos y a nosotros en el mejor en nuestra profesión.

Por último, quiero decir que un MMORPG en estado Beta es como un político en campaña, ambos prometen muchas cosas a venir, y sin embargo, pocas veces se cumplen, habrá que esperar.